11/2002 10. Jahrgang / Ausgabe 109 CYBERMEDIA Österreich € 3,80 / Schweiz sfr 6,50 / BeNeLux € 4,00 / Italien € 4,60 / Spanien € 4,60 € 3,35

Gamecube Xbox Playstation 2 GBA

MAN!AC

DIE GANZE WELT DER VIDEOSPIELE

JETZT MIT NEUEM LOOK!
MEHR SPIELE - MEHR ÜBERSICHT
MEHR FAKTEN

XIII
Xbox innovativ: Ego-Action im Cel-Shade-Gewand

STARFOX ADVENTURES
Episches Action-Adventure in Perfektion. Das letzte Cube-Spiel von Rare?

MAN!AC GAMES GUIDE
Gamecube Xbox Playstation 2

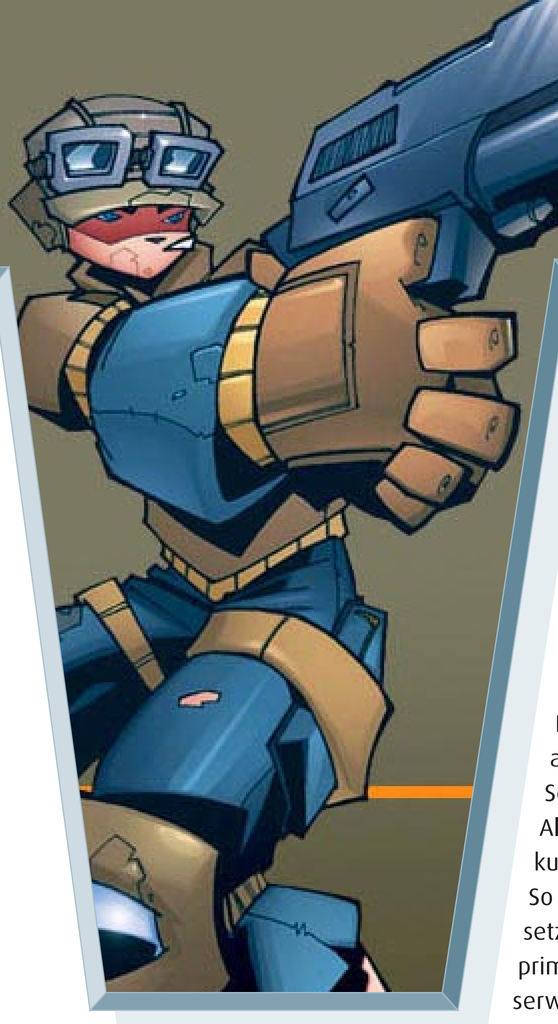
Über 400 getestete Spiele
Der ultimative Kaufberater für Playstation 2, Xbox und Gamecube

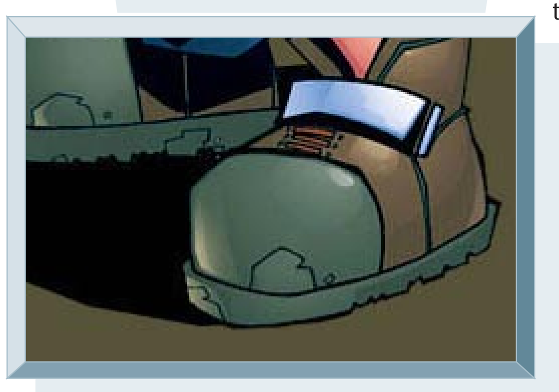
Ein MAN!AC-Sonderheft supported by MadCatz

Revolutionärer 3D-Shooter
SOCOM
Counterstrike für Playstation 2: Sonys Terroristenjagd im Detail

Burnout 2, Timesplitters 2 & 63 weitere Tests







"Timesplitters 2"
(Eidos, 2002)

AB IN DIE ZUKUNFT

Es ist vollbracht: Nach langer Konzeptionsphase, unzähligen kreativen 'Runden Tischen' und haufenweise Probeausdrucken liegt sie nun vor Euch – die neu gestaltete MAN!AC. Seit der letzten richtig großen Layout-Reform vor knapp fünf Jahren hat sich auf dem Markt der interaktiven Unterhaltung einiges getan: Die 32/64-Bit-Konsolen von Sony und Nintendo haben das Feld zugunsten ihrer potenten Nachfolger geräumt und mit Microsofts Xbox buhlt ein Videospiel-Neuling um die Gunst der Käufer. Die oftmals als Kinderspielzeug titulierten Konsolen haben sich zu wahren Hightech-Maschinen mit DVD-Fähigkeit, brachialem Surround-Sound und Projektor-tauglichen Anschlüssen gemausert. Dieser Entwicklung zollen wir mit der Umgestaltung Tribut und informieren Euch ab sofort in den Tests über eine entsprechende Highend-Unterstützung der Software.

Als Multiformat-Magazin setzen wir künftig zudem einen noch stärkeren Fokus auf das gleichberechtigte Nebeneinander der verschiedenen Systeme. So findet Ihr sowohl in den Previews als auch in den Tests Angaben zu Umsetzungen und Alternativen der vorgestellten Spiele – übersichtlich und komprimiert in einem Kasten am Rand des jeweiligen Artikels. Auf vielfachen Leserwunsch gibt's darüber hinaus ab sofort bei größeren PAL-Tests eine Positiv/Negativ-Liste: Auf einen Blick erschließen sich Euch nun die Stärken und Schwächen der in die Mangel genommenen Titel. Und um selbst die kritischsten Leser zufrieden zu stellen, haben wir zwei Info-Boxen eingeführt, die sich ausschließlich mit der PAL-Anpassung eines Spieles beschäftigen. Zum einen findet Ihr in den Tests Angaben zu etwaigen unschönen Balken respektive Geschwindigkeitsverlust sowie zur Art der Lokalisation – sprich: Wie sieht's mit Sprachausgabe und Bildschirmtexten aus? Sollte unser Review aufgrund unerwarteter Testmuster-Verzögerung auf der NTSC-Fassung beruhen, folgt in der jeweils nächsten Ausgabe ein kurzes PAL-Update (Abwertung nicht ausgeschlossen!) in den Spieleschnipseln.

Schließlich möchten wir noch dem Mann huldigen, der der MAN!AC den frischen (und wie wir meinen, äußerst gelungenen) Look verpasst hat: Lieber Wonz, vielen Dank für Deine Ausdauer, Kreativität und die vielen Überstunden. Nun aber viel Spaß mit der 'neuen' MAN!AC – wir freuen uns schon auf Anregungen oder Kritik von Eurer Seite.

P.S.: Falls unser Extra-Goodie – der 64-seitige MAN!AC Games Guide – bei Eurer Ausgabe gefehlt haben sollte, schickt bitte einen mit 1,12 Euro frankierten und adressierten Rückumschlag an die Cybermedia GmbH, Games Guide, Wallbergstr. 10, 86415 Mering.

MEINUNG DES MONATS

Kreuzt Eure Meinung auf dem Coupon an, klebt ihn auf eine Postkarte und ab geht's damit an:

Cybermedia Verlag
Meinung des Monats
Wallbergstr. 10, 86415 Mering

Einsendeschluss ist der 8. November 2002. Unter den Einsendern verlosen wir je ein Spiel für PS2, Xbox und Gamecube. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.

Alles neu macht der Oktober: Die MAN!AC wurde optisch und inhaltlich generalüberholt – wir sind stolz auf unser 'neues' Heft. Aber wie steht's mit Euch? Haben wir Euren Geschmack getroffen oder musstet Ihr beim ersten Durchblättern angewidert den Blick abwenden. Schreibt uns Eure Meinung!



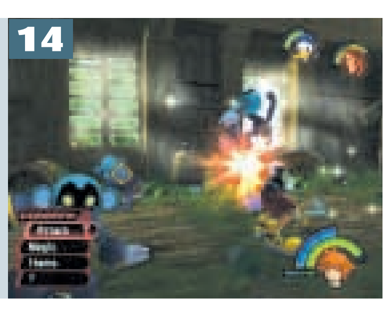
MAN!AC-MEINUNG NR. 1

- A So habe ich mir die MAN!AC schon immer gewünscht.
- B Vorher gefiel mir die MAN!AC besser.
- C Es zählt eh' nur der Inhalt.

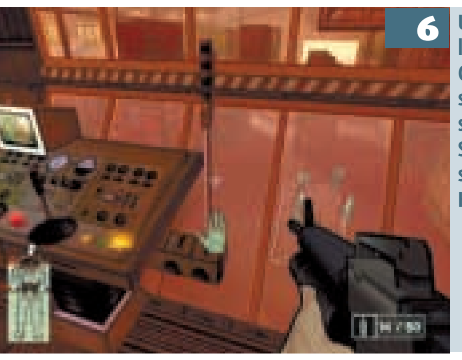
Ich besitze

◯ PS2 ◯ Xbox ◯ NGC ◯ GBA

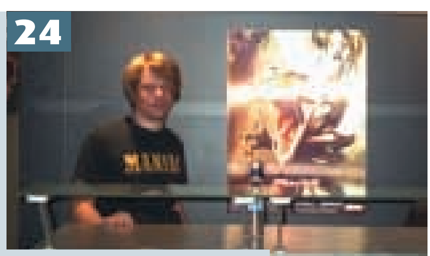
INHALT 11-2002



14 Treffen der Giganten: Wir werfen einen ersten Blick auf Squares und Disneys kommenden Rollenspiel-Hit Kingdom Hearts.



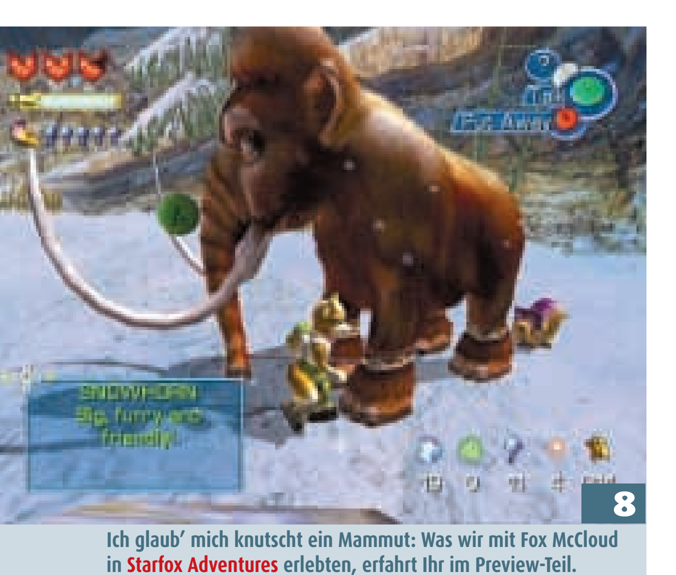
6 Ubi Soft lässt Comics lebendig werden: Cel-Shading-Action statt Sprechblasen sorgt beim Ego-Shooter XIII für schweißnasse Hände.



24 MAN!AC im Messefieber: Wir berichten alles Wissenswerte von der Games Convention Leipzig und anderen Tatorten in Europa und den USA.



12 Das PS2-Online-Abenteuer geht los – zumindest in Amerika: Wir checken ab, ob SOCOM US Navy Seals auch ohne Internet was auf dem Kasten hat.



8 Ich glaub' mich knutscht ein Mammut: Was wir mit Fox McCloud in Starfox Adventures erlebten, erfahrt Ihr im Preview-Teil.

PREVIEWS

AKTUELL

FEATURES

SERVICE

RUBRIKEN

PAL-TESTS

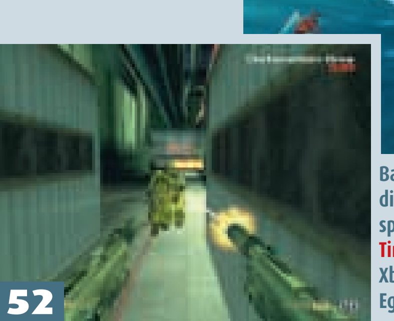
IMPORT-TESTS



Die Gamecube-Nation fiebert der wahren Konsolenpremiere des Klempneridols entgegen: **Super Mario Sunshine** im PAL-Test.



Vollgas ohne Reue: Acclaim hat ein Herz für alle PS2-Rowdies und bringt die Raserfortsetzung **Burnout 2** an den Start.



Weg mit dem Rollbrett, ab ins kühle Nass: Activision wagt sich mit seinem Trendsportlabel 02 bei **Kelly Slater's Pro Surfer** für Xbox und PS2 ins feuchte Element.

Ballern quer durch die Zeit: MAN!AC springt mit den **Timesplitters 2** auf Xbox und PS2 in die Ego-Shooter-Zukunft.

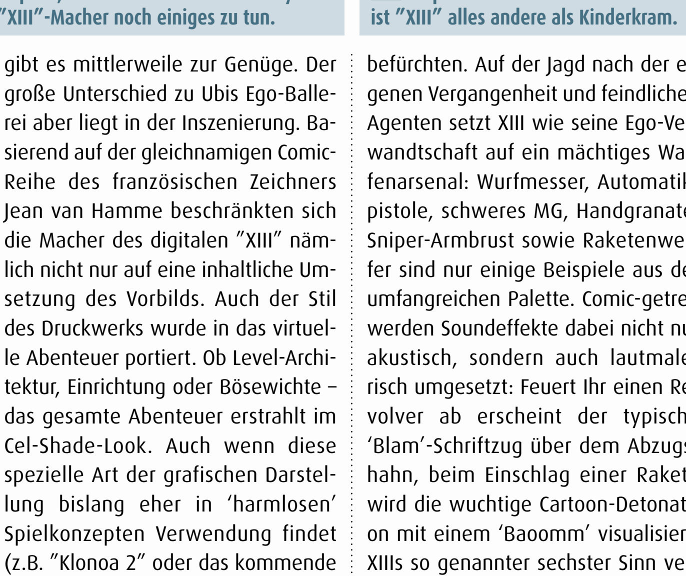


Namco langt kräftig zu: Die knallharte Cop-Action **Dead to Rights** für die Xbox wird im Import-Test durchleuchtet.



XIII

Brutale Ego-Action und poppige Cel-Shade-Optik? Ubi Softs ungewöhnliche Comic-Adaption zeigt, wie sich scheinbare Gegensätze vereinen lassen.



XB Der Sound fehlte in unserer Fassung komplett, die Action wirkte noch undynamisch – bis zur Veröffentlichung haben die "XIII"-Macher noch einiges zu tun.

XB Sniper-Rifle & Blut: Trotz Comicstil ist "XIII" alles andere als Kinderkram.

"Wer bin ich, wo komme ich her und was wollen die grimmigen Männer mit den gezückten Maschinengewehren von mir?" Der Held des kommenden Ubi-Shooters hat es wahrlich nicht leicht: Keine Erinnerung, kein Wissen um die eigene Identität – nur eine mysteriöse Tätowierung mit den römischen Lettern 'XIII' beweist dem verwirrten Heroen, dass er ein Leben vor dem geheimnisumwitterten Gedächtnisverlust geführt haben muss. Doch Zeit, die plötzliche Amnesie in aller Ruhe zu verarbeiten, bleibt Euch nicht: Denn Feinde von einst haben XIII keineswegs vergessen. Als die blutgierige Meute auf Euch zustürmt, um die angefangene Arbeit zu vollenden, begreift Ihr blitzschnell: Mord und Totschlag scheinen auf untrennbare Weise mit der Vergangenheit von XIII verwoben zu sein. Und nur im Kampf besteht die Chance, das 'zweite' Leben zu retten und gleichzeitig der verlorenen Erinnerung auf die Sprünge zu helfen.

Man lebt nur zweimal

Videospiele, die sich rückblendenartig mit der Vergangenheit verwirrter Haupthelden auseinandersetzen, gibt es mittlerweile zur Genüge. Der große Unterschied zu Ubis Ego-Ballerei aber liegt in der Inszenierung. Basierend auf der gleichnamigen Comic-Reihe des französischen Zeichners Jean van Hamme beschränkten sich die Macher des digitalen "XIII" nämlich nicht nur auf eine inhaltliche Umsetzung des Vorbilds. Auch der Stil des Druckwerks wurde in das virtuelle Abenteuer portiert. Ob Level-Architektur, Einrichtung oder Bösewichte – das gesamte Abenteuer erstrahlt im Cel-Shade-Look. Auch wenn diese spezielle Art der grafischen Darstellung bislang eher in 'harmlosen' Spielkonzepten Verwendung findet (z.B. "Klonoa 2" oder das kommende Cube-"Zelda"), müssen Ego-Fans keine Verniedlichung des harten Genres befürchten. Auf der Jagd nach der eigenen Vergangenheit und feindlichen Agenten setzt XIII wie seine Ego-Verwandtschaft auf ein mächtiges Waffenarsenal: Wurfmesser, Automatikpistole, schweres MG, Handgranate, Sniper-Armbrust sowie Raketenwerfer sind nur einige Beispiele aus der umfangreichen Palette. Comic-getreu werden Soundeffekte dabei nicht nur akustisch, sondern auch lautmalerisch umgesetzt: Feuert Ihr einen Revolver ab erscheint der typische 'Blam'-Schriftzug über dem Abzugshahn, beim Einschlag einer Rakete wird die wuchtige Cartoon-Detonation mit einem 'Baoomm' visualisiert. XIIIs so genannter sechster Sinn verspricht zusätzlichen Thrill: Pirscht Ihr Euch langsam und vorsichtig durch

▪ ▪ ▪ Randale mit Rand ▪ ▪ ▪

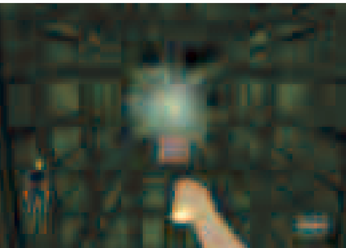
Die innovative Technik hinter "XIII"

Seit dem Dreamcast-Knüller "Jet Set Radio" steht Cel-Shading hoch im Kurs – zu hoch, wie viele meinen. Denn bislang mussten die schwarzen Umrandungen meist für niedliche Hüpfspiele vom Fließband herhalten. Dank "XIII" hält der Comic-Look nun – mit der aktuellen "Unreal"-Engine im Rechner-Rücken – auch im Action-Segment Einzug. Und trotz seiner gewollt platten Texturierung ist Ubis Zeichentrick-Schießerei der reinste Prozessorfresser: Bevor die malerische Pracht auf dem Bildschirm landet, legen die Grafik-Routinen einen zweiten Render-Durchgang ein und versehen jede später sichtbare Kante mit einem dicken schwarzen Strich. Um den zweidimensionalen Look abzurunden, werfen sämtliche Lichtquellen harte Schatten – d.h. die dunklen Bereiche werden nicht wie in der Realität zum Rand hin heller (Halbschatten), sondern erscheinen vollständig schwarz.





XB Die stilistisch höchst verschiedenen Xbox-Demo-Levels sehen bereits klasse aus – hoffentlich können die später erscheinenden PS2- und Cube-Fassungen da mithalten.





XB Nützliches Novum: Je nach Aktion verändert sich das Hand-Icon.

XB Ode an die Herkunft: Nicht nur die atmosphärische Cel-Shade-Optik, auch die typischen Texteinblendungen lassen keinen Zweifel an der Comic-Abstammung.

das Feindesgebiet, deutet ein blaues Schimmern ums Fadenkreuz an, dass jener Sinn aktiv ist – jetzt nimmt XIII auch die nicht sichtbare Umwelt wahr. Schrittgeräusche fern patroullierender Gegner geben anhand einer entsprechenden Texteinblendung deren exakte Position wieder, selbst Schurken-Gespräche hinter verschlossenen Türen könnt Ihr auf diese Weise 'belauschen'.

Ballern mit Köpfchen

Die drei Levels unserer spielbaren Xbox-Version ermöglichten bereits einen guten Eindruck von der optischen Qualität des Comic-Geballers: Ein heruntergekommenes Hafenviertel überzeugte mit hübschen Lichteffekten und stilsicherer Farbgebung. Beim Kampf auf den Klippen einer Felseninsel lenkte das malerische Meer beinahe von den schießfreudigen Bösewichten ab – ein krasser Gegensatz zu den kalten Büroräumen und Neonlicht-beschienenen Korridoren der dritten Demo-Welt. Inhaltlich setzt "XIII" – soweit die Vorabfassung ein Urteil zulässt – auf eine Mixtur aus offensiven Feuergefechten, stiller Infiltration und dezentem Rätselanteil. Besonders bei letzterem Aspekt gingen die kanadischen Entwickler ungewohnte Pfade: Während viele andere Genre-Verteter bei der Interaktion mit der Umwelt eine Padtaste als blindwütig betätigten Multifunktionsknopf nutzen, setzen die "XIII"-Macher auf ein anschaulicheres System: Ob Türenöffnen, Schalterumlegen oder Luftschachtgitter zerschmettern – nähert sich Euer Held einem interaktiven Spielelement, erscheint ein Symbol auf dem Bildschirm, welches die mögliche Aktion verdeutlicht. Ein Druck auf die X-Taste und das entsprechende Manöver wird ausgeführt. Der Vorteil: Millimetergenaues Absuchen entfällt. Leuchtet beim Entlangschlendern ein Icon auf, wisst Ihr sofort, welche Aktion Ihr durch Euren Tastendruck auslöst. cg



XIII

Playstation 2

Xbox

Gamecube

Entwickler:	Ubisoft, Kanada
Publisher:	Ubisoft
Genre:	Ego-Shooter
D-Termin:	nicht bekannt [PS2]
	1. Quartal 2003 [Xbox]
	nicht bekannt [GC]

Brachialer 3D-Shooter im Comic-Gewand: Dank stimmiger Präsentation und vielseitigem Missionsaufbau hat "XIII" das Zeug zum echten Ego-Highlight.



XB Unvorsichtig: Nach dem heimlichen Eindringen durch die Lüftungsschächte hat XIII die Bürowachen aufgeschreckt.

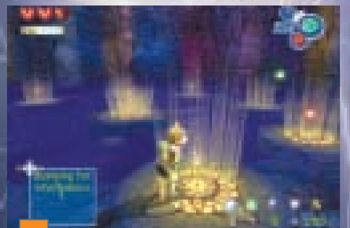
XB An festgelegten Stellen kommt XIIIs Wurfhaken zum Einsatz – vorsichtig lasst Ihr Euch den Blitzschacht hinunter.





Starfox Adventures

Fox McCloud & Crew im Anflug auf den Gamecube – wie gut ist Rares 3D-Abenteuer wirklich?



NGC Höhlen-Zauber: einer von vielen fantastischen Lichteffekten.

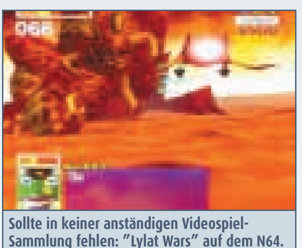
▪▪▪ Landgang ▪▪▪

Zehn Jahre Kampf für die Freiheit



Vor zehn Jahren ein echter Hingucker: "Starwing" auf dem SNES.

Fox McClouds Bildschirm-Karriere startete vor einem Jahrzehnt auf dem SNES: Das mit dem FX-Spezialchip auffrisierte Modul ermöglichte eine für damalige Verhältnisse atemberaubende 3D-Optik. Noch nie wurde eine Weltraumschlacht auf einer Konsole opulenter präsentiert – ein echter Meilenstein der Shoot'em-Up-Geschichte, zumal sich "Starwing" auch noch exzellent spielte. Bis zum nächsten Einsatz des rabiaten Fuchses dauerte es fünf Jahre: Auf dem N64 verzückte "Lylat Wars" ebenfalls mit tadelloser Spielbarkeit und effektvoller Polygon-Grafik. Erstmals spielten sich die Baller-Einsätze zum Teil auch auf Planetenoberflächen ab. Mit "Starfox Adventures" verlagert sich der Schwerpunkt in Richtung Abenteuer – Schießereien im All sind nur noch Nebensache.

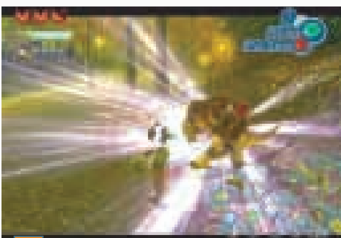


Sollte in keiner anständigen Videospiel-Sammlung fehlen: "Lylat Wars" auf dem N64.



NGC Lebendiger Planet: Im Bach ziehen vereinzelt Fische ihre Kreise, die Uferpflanzen wiegen sich im Wind und manchmal ändert sich sogar das Wetter.

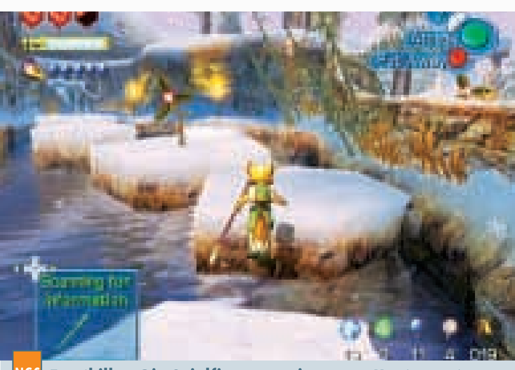




NGC Die dynamischen Kämpfe wurden mit Special-FX aufwändig inszeniert.



NGC Hütchenspiel: Krystal darf einen bestimmten Korb nicht aus den Augen lassen.



NGC Frustkiller: Die Spielfiguren springen an Kanten automatisch ab, Ihr bestimmt nur noch die Richtung.

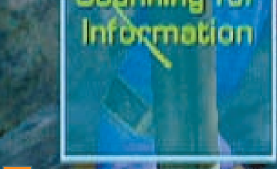
Überraschender Besuch aus Großostheim: Mit einer fast fertig gestellten US-Version von "Starfox Adventures" im Gepäck traf ein Nintendo-Mitarbeiter kurz vor Redaktionsschluss in den MAN!AC-Hallen ein. Erstmals hatten wir so die Gelegenheit, Rares heißersehnte Gamecube-Premiere ausführlich und von Beginn an Probe zu zocken. Erster Eindruck: ein würdiger "Zelda"-Konkurrent.

Rettungseinsatz

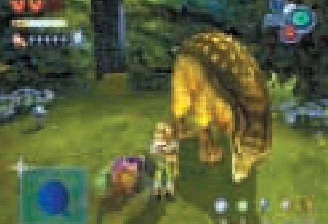
Die junge Füchsin Krystal durchquert gerade das Lylat-System, als sie einen Hilferuf von einem nahen Planeten empfängt. Sie folgt dem S.O.S.-Signal und gerät prompt in einen Hinterhalt – Fox McCloud und sein Team machen sich auf, die entführte Füchsin zu befreien.

Die Gefangennahme Krystals durch den widerlichen Echsenführer General Scales erlebt Ihr bereits aktiv mit: Auf dem Rücken eines Flugsauriers kämpft Ihr mit der Füchsin gegen ein riesiges Luftschiff und landet nach der Schlacht auf dem 'Dinosaur Planet'. Dort erfahrt Ihr, dass General Scales an einer Invasion des friedlichen Planeten arbeitet. Bei Euren Versuchen, dies zu verhindern, geratet Ihr schließlich in Gefangenschaft. Nun schlüpft Ihr in die Haut von Fox





NGC Auch in "Starfox Adventures" ist ohne Moos nix los: 'Überredet' Wächter zur Freigabe des Weges oder feilscht im Dorfladen um nützliche Gegenstände.



NGC Euer Dino-Begleiter hilft Euch bei Schalterrätseln und beim Graben.

NGC Ohne Geschenk zeigt Euch der Steinriese die kalte Schulter: Bringt ihm ein süßes Leckerli und er befördert Euch in einen anderen Level-Abschnitt.



NGC Baller-Einlage: Mit dem Arwing geht's in den Orbit des Dinosaur Planet.

NGC Renn-Einlage: Mit einem Düsenschlitten brettert Ihr einen Berg hinab.

McCloud, der sich auf dem Weg zum Einsatzort mit seinem Raumschiff erstmal durch die Verteidigungslinien ballern muss. Wie in "Lylat Wars" (siehe Kasten) zerstört Ihr mit Eurem Lasergeschütz feindliche Gleiter und durchfliegt silberne respektive goldene Ringe – nur wenn Ihr einen aus letzterer Kategorie erfolgreich passiert, dürft Ihr auf dem Planeten landen. Später steigt Ihr wiederholt in Euren Arwing, um weit entfernte Einsatzgebiete zu erreichen.

The Legend of Starfox

Habt Ihr mit dem pelzigen Helden jedoch festen Boden unter den Füßen, tun sich erstaunlich viele Parallelen zu den N64-"Zelda"-Episoden auf: Zum einen wandert Ihr durch eine riesige, vielfältige 3D-Landschaft, die Ihr ohne nennenswerte Ladepausen erforscht – Grenzen gibt es nur in Form von unüberwindbaren Hindernissen wie Berghängen, Zäunen oder verschlossenen Toren. Zum anderen hüpft Fox selbstständig, sobald Ihr eine Geländekante überschreitet: Auf diese Weise müsst Ihr Euch nicht ums richtige Sprung-Timing kümmern und könnt voll in das Abenteuer eintauchen.

Auch in puncto Kampfsystem hat Rare auf Links 64-Bit-Ausflüge geschielt: Überschreitet Ihr eine bestimmte Distanz zu einem Feind, schrumpft das Bild in der Höhe und die Kamera nimmt den Widerling fest ins Visier – also eine Art 'Lock on'-Modus, ohne eine Taste zu drücken. So tänzelt Ihr bequem um den Gegner herum und konzentriert Euch auf den Moment des Zuschlagens: Nur wenn der Konkurrent seine Deckung lockert, bietet sich Euch eine Chance zum Treffer. Wollt Ihr dagegen der Konfrontation aus dem Weg gehen, dann verlasst Ihr einfach den Dunstkreis des Feindes und Ihr könnt Euch wieder der Erforschung der fantastisch modellierten Umgebung widmen.

Tierisches Duo

Im Verlauf des Abenteuers gesellt sich ein Dino-Kind zu Fox, das Euch fortan mit verschiedenen Talenten aus so mancher Patsche hilft. Stoßt Ihr mit Eurem vorwitzigen Begleiter auf etwas Ungewöhnliches, erscheint über dem Kopf des Sauriers ein Ausrufe- oder Fragezeichen. Via C-Stick wählt Ihr sodann aus einer Liste das passende Kommando aus: Lasst den kleinen Dino versteckte Schätze aus der Erde buddeln, Durchgänge freischaufeln, Gegenstände zu anderen Charakteren bringen oder auf Schaltern verharren.

Doch auch die Kollegen des Starfox-Teams unterstützen Euch tatkräftig: Frosch Slippy versorgt Euch auf Tastendruck mit konkreten Hinweisen zum nächsten Einsatzziel und Langohr Peppy verschafft Euch mit einer Karte den nötigen Überblick – schließlich gibt es in den liebevoll gestalteten Levels unglaublich viel zu entdecken und zu erforschen. os

Starfox Adventures

Gamecube

Entwickler:	Rare
Hersteller:	Rare/Nintendo
Genre:	Action-Adventure
D-Termin:	November

Action-Abenteuer mit epischen Ausmaßen und fantastischer 3D-Optik: Rettet im "Zelda"-Stil einen Planeten vor dem drohenden Untergang.

PS2-Alternative

Ohne Raumschiff, aber mit viel Sex-Appeal: Stürzt Euch zum Jahresende mit **Tomb Raider: Angel of Darkness** in Laras neues Abenteuer.

Xbox-Alternative

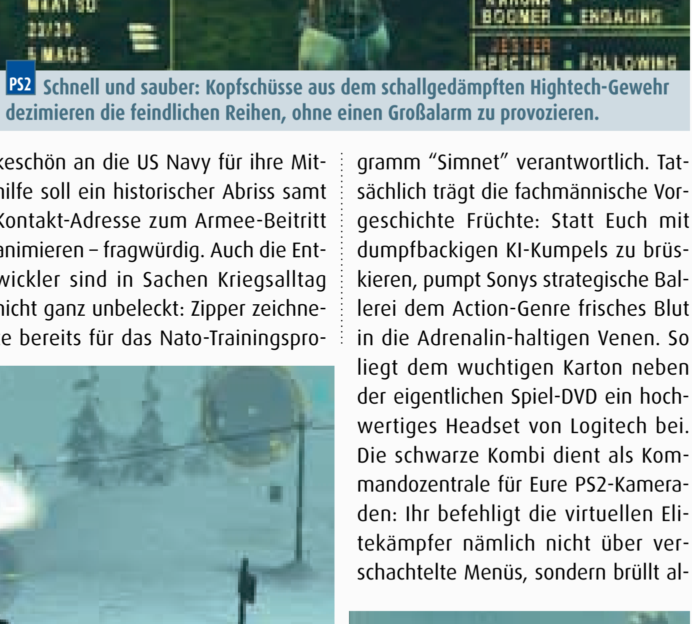
Der berühmteste Archäologe in gefährlicher Mission: **Indiana Jones and the Emperor's Tomb** stellt Xbox-Abenteurer sicher zufrieden.

SOCOM
U.S. Navy Seals

Plappermäuler an die PS2-Front: Sonys taktische Terror-Hatz läutet mit ihrem innovativen Funkverkehr ein neues Baller-Zeitalter ein.


PS2 Seekrank: Auf diesem Frachter stibitzt Ihr streng geheimes Datenmaterial.

PS2 Kriechende Soldaten leben länger: Nur so kommt Ihr lautlos in die Kajüte.



PS2 Schnell und sauber: Kopfschüsse aus dem schallgedämpften Hightech-Gewehr dezimieren die feindlichen Reihen, ohne einen Großalarm zu provozieren.

Mitten im Dschungel: Eure Elite-Truppe watet durch knietiefen Morast, am Horizont versperren graue Nebelschwaden die Sicht. Ein ängstlicher Blick auf die Satellitenkarte: Okay, noch wenige Meter bis zu diesem verdammten Terroristen-Camp. Doch schlagartig weicht die trügerische Stille einem ohrenbetäubendem Lärm, Gewehrsalven knattern in der Nacht. Für Eure Söldner kommt jede Hilfe zu spät - Game over! Solche Szenen belegen schmerzvoll, dass bei "Socom" ohne taktisches Vorgehen kein Pixel-Orden zu gewinnen ist.

Mobilmachung auf Konsole

Ein flüchtiger Blick in die Anleitung zeigt, wo der patriotische Hammer hängt: Neben dem Dankeschön an die US Navy für ihre Mithilfe soll ein historischer Abriss samt Kontakt-Adresse zum Armee-Beitritt animieren – fragwürdig. Auch die Entwickler sind in Sachen Kriegsalltag nicht ganz unbeleckt: Zipper zeichnete bereits für das Nato-Trainingsprogramm "Simnet" verantwortlich. Tatsächlich trägt die fachmännische Vorgeschichte Früchte: Statt Euch mit dumpfbackigen KI-Kumpels zu brüskieren, pumpt Sonys strategische Ballerei dem Action-Genre frisches Blut in die Adrenalin-haltigen Venen. So liegt dem wuchtigen Karton neben der eigentlichen Spiel-DVD ein hochwertiges Headset von Logitech bei. Die schwarze Kombi dient als Kommandozentrale für Eure PS2-Kameraden: Ihr befehligt die virtuellen Elitekämpfer nämlich nicht über verschachtelte Menüs, sondern brüllt al-


PS2 Explosiv: Mit einem geschickt platzierten C4-Sprengsatz zerstört Ihr das Munitionslager Eurer Widersacher – passt auf die tödliche Druckwelle auf!


PS2 Brav: Die KI-Recken säubern im Alleingang eine Heli-Plattform.



PS2 Legalisierter Langfinger: In den thailändischen Terror-Lagern sammelt Ihr wichtige Hinweise über das weitere Vorgehen der mordenden Separatisten.



PS2 Aufdringliche Gegner (oben) werden per Gewehrkolben ausgeknockt.



PS2 Verdammt: Der Steuermann hat vor seinem Tod den Alarm betätigt.

PS2 Taktik-Ego-Problem: Enge Stellen führen zu dezenten Soldaten-Staus.

PS2 Gotteslästerer: Einige Terroristen verschanzen sich in Tempelanlagen.

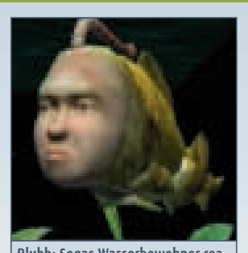
le Anweisungen direkt ins Mikrofon. Im Gegensatz zur Dreamcast-Züchterei "Seaman" (siehe Kasten) funktioniert die "Socom"-Spracherkennung ohne Fehl und Tadel – nur bei undeutlichem Gebrabbel verweigern Eure Kameraden den Gehorsam. Jede Order an die drei Mitstreiter erfolgt in einem straffen 'Wer, Was, Wo'-Schema. Wenn also die beiden Kumpels vom 'Bravo'-Team zum Navigationspunkt Charlie spurten sollen, lautet der verbale Befehl "Bravo – run to – Charlie". Die Polygon-Recken bestätigen per Funkspruch den Auftragseingang. Solch simple Truppenbewegungen stellen nur einen Bruchteil der verfügbaren Kommando-Palette dar. Mit geölter Stimme könnt Ihr das Platzieren von Plastiksprengstoff ebenso anordnen wie die Gefangennahme einer Geisel.

Doch so brav die cleveren Kampf-Partner auch folgen, ohne Euer Zutun hat der Terrorismus leichtes Spiel. Gottlob schafft das digitale Hauptquartier vor jeder der zwölf Missionen mit Satellitenkarten erleichternde Klarheit. Nach einem Render-Intro findet Ihr Euch im Krisengebiet wieder: In Togo entführen Rebellen einen Botschafter und in Turkmenistan wütet die Al-Kaidi. Wer nicht beim ersten Feindkontakt für Großalarm sorgen will, schleicht sich lautlos durchs Dickicht, robbt im Schlamm rum und hält seine Mannen zur Waffenruhe an. Blutige Schusswechsel können aber selbst Infiltrations-Experten nicht vermeiden: Mit Blendgranaten oder Schalldämpferknarren räuchert Ihr die Terrornester aus – Nachtsichtgerät und Fernglas vereinfachen das beinharte Handwerk. Apropos beinhart: Bei Sonys PS2-Schützenfest geht's wenig zimperlich zu. Die nervenaufreibenden Schlachten geizen nicht mit platten Islamisten-Klischees, martialischen Sterbe-Animationen und heiklen Parallelen zu realen Terror-Szenarien – eine Veröffentlichung bei uns ist fraglich. tk

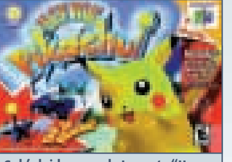
▪ ▪ ▪ Ich versteh' nur Bahnhof ▪ ▪ ▪

Spracherkennung auf Konsole

Wenn's um technologische Pionierarbeit geht, macht japanischen Entwicklern keiner was vor. So wurde auch die Idee, Videospiele mit gesprochenen Worten zu steuern, bereits des Öfteren im Land des Lächelns umgesetzt. 1998 brachte Nintendo "Hey you, Pikachu!" auf den Markt: Die gelbe Pokémon-Ikone folgte Euren Sprachkommandos und antwortete auf rudimentäre Fragen. Ein Jahr später konterte Sega mit dem kruden Tamagotchi-Abklatsch "Seaman", der in Nippon sogar auf PS2 fortgesetzt wurde. Der entscheidende Unterschied zu "Socom": Während die genannten Titel ganze Sätze verstehen sollen, reagiert die neue PS2-Software nur auf bestimmte Schlagwörter – simpel aber effektiv. Und die innovative Technik scheint keine Eintagsfliege zu werden: Sony Amerika versorgt interessierte Entwickler kostenlos mit allen Programm-Routinen – wir sind schonmal gespannt.



Blubb: Segas Wasserbewohner reagierte sogar auf derbe Flüche!



Gab's leider nur als Import: "Hey you, Pikachu!" fürs N64.

SOCOM U.S. Navy Seals

Playstation 2

Entwickler:	Zipper Interactive
Hersteller:	Sony
Genre:	Action
D-Termin:	nicht bekannt

Taktisches Schützenfest voll nervenzerrender Spannung, authentischer Atmosphäre und famosem Funkverkehr – in den USA sogar mit packenden Online-Gefechten.

Xbox-Alternative

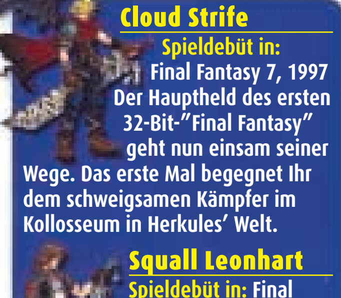
Microsoft kontert mit dem Urvater taktischer Ballerei: Das PC-Phänomen **Counter-Strike** wird 2003 eines der Zugpferde für Xbox Live.

Gamecube-Alternative

Cube-Besitzer gehen ab November in Ubi Softs Team-Ballerei **Ghost Recon** gegen den internationalen Terrorismus vor.

Kingdom Hearts

Wenn sich Nippon-RPG-Spezialist Square und Comicgigant Disney zusammen tun, darf man Großes erwarten – MAN!AC hat das PS2-Ergebnis der Mammut-Kooperation angezockt.



Cloud Strife
Spieldebüt in: Final Fantasy 7, 1997
Der Hauptheld des ersten 32-Bit-"Final Fantasy" geht nun einsam seiner Wege. Das erste Mal begegnet Ihr dem schweigsamen Kämpfer im Kollosseum in Herkules' Welt.

Squall Leonhart
Spieldebüt in: Final Fantasy 8, 1999
Der raue Held macht Sora in Traverse Town mit Donald und Goofy bekannt. Um mit der tragischen Vergangenheit abzuschließen, hat er seinen Namen in Leon umbenannt.

Selphie
Spieldebüt in: Final Fantasy 8, 1999
Zwei Zöpfe, ein romantisches Gemüt und ein Springseil, mit dem sie ordentlich austeilen kann – einst lebte das süße Mädel mit Sora auf Destiny Island.

Tidus
Spieldebüt in: Final Fantasy 10, 2002
Auch der ehemalige Blitzball-Superstar verlebte glückliche Tage auf den Destiny Islands. Selbstsicher aber herzensgut fordert er Sora gern zum Kampfduell heraus.

Wakka
Spieldebüt in: Final Fantasy 10, 2002
Ein weiterer Bewohner des Archipels – trotz deutlicher Verjüngungskur haben die Entwickler an den eigenwilligen Akzent des etwas tumben Hünen gedacht.

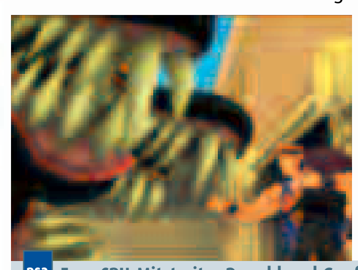
Lang ist's her, dass sich die "Final Fantasy"-Fabrik zuletzt an ein Action-Adventure traditioneller Machart wagte. Zwar dürfte besonders der 16-Bit-Klassiker "Secret of Mana" vielen SNES-Fans noch in bester Erinnerung sein, vereinzelte Genre-Vertreter aus PSone-Zeiten wie "Brave Fencer Musashi" aber blieben Import-Fans vorbehalten. Beim ersten PS2-Projekt ähnlicher Machart standen die Veröffentlichungschancen hingegen von Anfang an gut. Schließlich hatten sich die japanischen Rollenspielprofis mit Disney doch einen Lizenzpartner gesichert, dessen beliebte Charaktere weltweit milliardenschwere Umsätze generieren. Wer allerdings 'nur' ein "Final Fantasy" mit den Grinsegesichtern von Mickey Maus & Co. erwartet, muss sich eines Besseren belehren lassen: "Kingdom Hearts" hat neben einer prominenten Helden-Besetzung nämlich auch reichlich innovative Spielideen zu bieten.

Zwei Welten im Einklang

Da eine Kombination aus asiatischer Fantasy-Kultur und westlicher Cartoon-Tradition zunächst recht schräg anmutet, gingen die Dramaturgen bei Square den einfachen Weg über eine verbindende Hintergrundstory: Sora heißt der kraushaarige Hauptheld, der mit seinen Freunden auf einem lauschigen Südsee-Eiland von großen Entdeckungsreisen und spannenden Abenteuern träumt. Und auf dem sonnigen Insel-Paradies sticht die Ähnlichkeit zur "Final Fantasy"-Verwandschaft sofort ins Auge: Nicht nur, dass Sora selbst wie eine comichafte Symbiose aus einschlägigen Heroen der langlebigen Saga aussieht, bei Euren ersten Schritten über Sandstrände und durch Palmenhaine begegnet Ihr zudem diversen bestens bekannten Charakteren: Blitzball-Amateur Wakka oder "FF10"-Held Tidus, Blumenmädchen Aeris und Gunblade-Meister Squall – RPG-Veteranen erleben ein Déjà-Vu nach dem anderen. Das paradiesische Leben nimmt für Euren Helden während einer stürmischen Nacht indes ein jähes Ende. Eine Horde mysteriöser Schattendämonen greift das Tropen-Idyll an. Doch auch nach zähem Kampf gegen die bösartigen Eindringlinge ist kein Sieg in Sicht: Ein merkwürdiger Dimensionsstrudel schleudert den tapferen Recken stattdessen in eine völlig fremde Comic-Stadt – die Welt der



PS2 Willkommen in Traverse Town: In der Comic-Stadt frischt Ihr Eure Vorräte auf und startet in die verschiedenen Diseny-Welten.

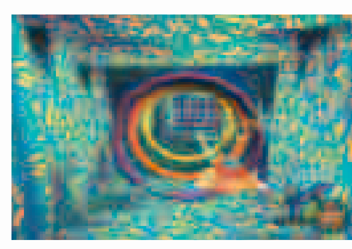


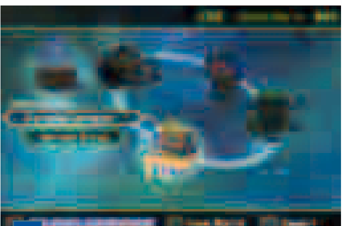


PS2 Eure CPU-Mitstreiter Donald und Goofy dürft Ihr nicht selbst steuern, lediglich ihr Grundverhalten – ob defensiv oder prügelfreudig – lässt sich von Euch festlegen.



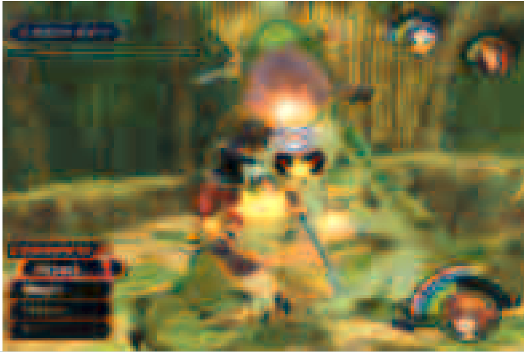
PS2 Von der einfachen Benutzerführung bis zu den vielseitigen Interaktionsmöglichkeiten mit der Umwelt bietet "Kingdom Hearts" alle Standards des Genres.





PS2 Schräge Ballereinlage: Per Gummiraumschiff steuert Ihr neue Welten an.



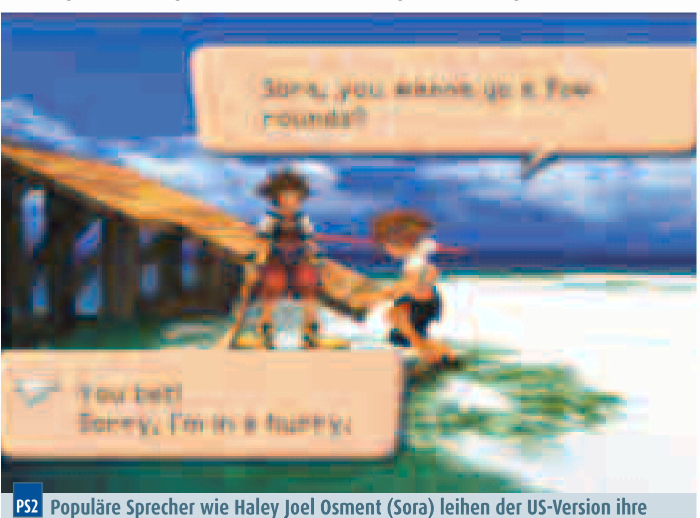


PS2 Mäßig von "Legend of Zelda" geklaut: Habt Ihr einen Feind aufgeschaltet, richtet sich die Kamera automatisch nach dem anvisierten Bösewicht aus – die übrigen Schergen greifen aber ebenfalls an, was nicht selten zu Übersichtsproblemen führt.

Disney-Stars. Wie sich schnell herausstellt sind die fiesen Finsterlinge auch hier bekannt: Die sogenannten 'Herzlosen' bedrohen nicht nur Soras Heimat, auch König Mickeys zuckersüßes Imperium droht Ungemach. So sendet der mausige Monarch seine tapfersten Untertanen – Hofzauberer Mickey und Truppengeneral Goofy – aus, gemeinsam mit Sora der dunklen Bedrohung Einhalt zu gebieten.

Trio mit sechs Fäusten

Vom Spielablauf her mixt "Kingdom Hearts" klassisches, "Zelda"-ähnliches Action-Adventure mit einer ordentlichen Prise Rollenspiel. Für ein Square-Produkt fallen besonders die vielseitigen Interaktionsmöglichkeiten mit der 3D-Umwelt positiv auf: Gekonnt springt Sora von einer Plattform zur nächsten, kraxelt mit affenartiger Behändigkeit Baumstämme empor oder hangelt sich an knappen Felskanten entlang. In den regelmäßigen Echtzeitkämpfen übernehmt Ihr stets nur die Steuerung über den Haupthelden: Während sich Donald und Goofy eigenmächtig ins Gemetzel stürzen, schaltet Ihr via Tastendruck einzelne Feinde auf, metzelt Euch mit den üblichen Schlagabfolgen durch und lasst später auch magische Spezialattacken auf die Bösewichte los. RPG-typisch erhalten Eure Helden für jede Schlacht Erfahrungspunkte und Statusverbesserungen. Dem ersten Eindruck nach dürfte mit "Kingdom Hearts" für Action-Adventure-Fans wie Disney-Anhänger ein Traum in Erfüllung gehen: Zahlreiche Geheimnisse und Mini-Spiele fesseln Forschernaturen für Wochen ans Pad. Ein Wiedersehen gibt's zudem mit unzähligen Klassikern: Von Alices Wunderland über Tarzan bis hin zu Bambi und Arielle der Meerjungfrau – nie waren die Comic-Heroen geballter in ein Videospiel eingebunden. Ob Sprachausgabe, Animationen oder Weltendesign – das Zeichentrick-Flair des Square-Epos macht Walt Disneys Erbe alle Ehre. cg



PS2 Populäre Sprecher wie Haley Joel Osment (Sora) leihen der US-Version ihre Stimmen – hoffentlich gibt sich Sony mit der deutschen Synchro ähnlich viel Mühe.

Jimmy Grille

Filmdebüt in: Pinocchio, 1940

Bereits Holzpuppe Pinocchio konnte sich auf die gesprächige Grille stets verlassen. In "Kingdom Hearts" ist Jimmy als Chronist unterwegs.

Alice

Filmdebüt in: Alice im Wunderland, 1951

Unschuldig zum Tode verurteilt von der grimmigen Herzkönigin, harrt das blondgelockte Mädel auf Rettung durch Sora und seine Freunde.

Arielle

Filmdebüt in: Arielle, die Meerjungfrau, 1989

Im Disney-Streifen wollte das Unterwasser-Mädel unbedingt ein Mensch werden, in "Kingdom Hearts" mutieren Sora & Co. zu Meeresbewohnern.

Jack Skellington

Filmdebüt in: Nightmare before Christmas, 1993

In Halloween-Town trefft Ihr auf Tim Burtons makabren Gruselbarden. Dumm nur, dass sich die 'Herzlosen' ebenfalls von der Spukstadt angezogen fühlen.

Herkules

Filmdebüt in: Herkules, 1997

Als Sohn von Gott Zeus und dessen Gemahlin Hera ist Herkules einer der großen Helden der Antike, sein Gastspiel in "Kingdom Hearts" ist dennoch eher kurz.

Kingdom Hearts

Playstation 2

Entwickler:	Square
Hersteller:	Sony
Genre:	Action-Adventure
D-Termin:	4. Quartal

Ein Traum für Disney- und "Final Fantasy"-Fans: Square mixt das Beste beider Welten zu einem unwiderstehlich charmanten und spannenden Action-Adventure.

Xbox-Alternative

Seefahrer-Abenteuer vom "Tomb Raider"-Ur-Team: Der Veröffentlichungstermin des Langzeitprojekts **Galleon** steht noch nicht fest.

Gamecube-Alternative

Fox McClouds Rückkehr: Die neuesten Infos zur großen Gamecube-Hoffnung **Starfox Adventures** findet Ihr in dieser MAN!AC ab Seite 8.

Big Mutha Truckers

Die Könige der Highways kennen kein Erbarmen: Schwingt Euch hinter das Steuer eines dicken Brummis und zeigt Euren Geschwistern, wer der flotteste Geschäftsmann ist.

PS2 Der Sonne entgegen: Lens-Flare-Effekte dürfen natürlich nicht fehlen.

PS2 Manche Missionen konfrontieren Euch mit einem knappen Zeitlimit.

Trucks sind eine bei Videospielen nur selten eingesetzte Motor-Spezies: Lediglich die Automatenkonvertierung "18 Wheeler" (alle Systeme) und das geradlinige Rennspiel "Super Trucks" (PS2) setzten in den letzten Jahren auf die PS-Kolosse. Im ambitionierten "Big Mutha Truckers" der britischen Entwickler Eutechnyx (u.a. "Total Drivin" und "24 Stunden von Le Mans" für die PSone) stehen die Brummis nun im Mittelpunkt einer skurrilen Mischung aus Handels- und Fahrsimulation.

Ihr schlüpft in die Haut eines der vier Kinder der gestrengen Momma Jackson: Die herbe Südstaaten-Matrone will sich langsam aus dem Berufsleben zurückziehen und ihre Spedition an den Nachwuchs weitergeben – allerdings kann nur ein Sprössling den Chefposten einnehmen. Ihr müsst deshalb durch flotte und ertragsreiche Erfüllung Eurer Lieferantentätigkeit beweisen, dass Ihr der geeignetste Kandidat in der Redneck-Sippe seid.



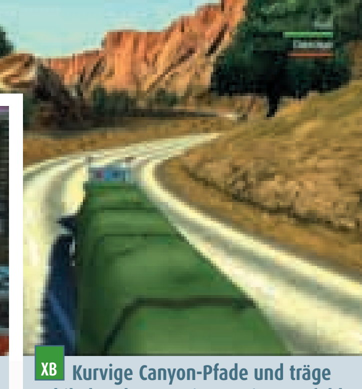
PS2 Hemmungslos: Wenn Ihr über die hügeligen Straßen dieser an San Francisco angelehnten Metropole rauscht, wird der Gegenverkehr einfach weggeschoben.

Ritter der Landstraße

Habt Ihr Euch für dickbäuchigen Trucker, knapp bekleidete Lolita oder schmuddeligen Rasta entschieden, nehmt Ihr Ware an Bord und tuckert los: Fünf Städte wie eine Hafenmetropole oder ein Ölförderlager sind in Eurem Einzugsgebiet verteilt und durch Landstraßen miteinander verbunden. Auf der Fahrt solltet Ihr Rempeleien mit anderen Verkehrsteilnehmern vermeiden, denn dadurch wird die Polizei auf Euch aufmerksam oder Euer Gefährt erleidet kostenintensiven Schaden. Am Ziel angekommen, lasst Ihr Euren Brummi reparieren bzw. mit verbesserter Technik aufmotzen, füllt den Tank nach und verhökert Eure Ware. Danach geht's in die nächste Bar, um die Bedienung nach Hinweisen auf rentable Geschäfte zu befragen, von Kredithaien gegen Wucherzinsen Geld zu leihen oder Sonderaufträge zu ergattern. So kutschiert Ihr z.B. einen Pfarrer unter Zeitdruck zu einer Hochzeit oder messt Euch mit einem neidischen Rivalen im Wettrennen.

Die Handelselemente sind dank einfacher Handhabung auch für Einsteiger nachvollziehbar, während die Fahrerei dezent an ein etwas weniger hektisches "18 Wheeler" erinnert. Dank schon in der Beta-Fassung ordentlicher Optik und einer Handvoll frei wählbarer Radiosender, die teils mit humorigen Moderationen aufwarten, macht das Kilometerfressen einen guten Eindruck – der ungewöhnliche Genremix verspricht jedenfalls eine gelungene Abwechslung vom üblichen Raser-Einerlei. us

XB Euer heimeliges Führerhaus ist mit beweglichen Objekten verziert.



XB Kurvige Canyon-Pfade und träge Vehikel verlangen Fingerspitzengefühl.

Big Mutha Truckers

Playstation 2

Xbox

Entwickler:	Eutechnyx, England
Hersteller:	Empire
Genre:	Rennspiel
D-Termin:	4. Quartal [PS2]
	4. Quartal [Xbox]

Vielversprechende, urig aufgemachte Kombination aus Handelssimulation und Lkw-Raserei: Interessant für alle, die nicht nur den Vollgasrausch suchen.

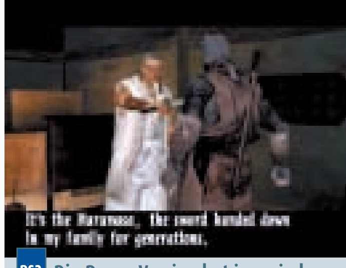
Gamecube-Alternative

Würfelbesitzern steht kein neuer Truck-Raser bevor; sie müssen auf "18 Wheeler" (70%, MAN!AC 8/02) zurückgreifen.

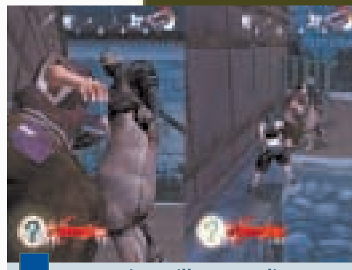


Tenchu 3 Wrath of Heaven

Schattenkrieger töten leise: Nach zweijähriger Bildschirm-abstinenz gehen Activisions vermummte Meuchelmörder wieder ihrem blutigen Handwerk nach.



PS2 Die Demo-Version bot japanische Sprachausgabe und englische Texte.



PS2 "Tenchu"-Tradition: Die Auswahl an Ninja-Gimmicks wurde aufgestockt.

PS2 Kooperatives Killen: Im Splitscreen-Modus metzelt Ihr zu zweit.

PSone-Veteranen dürften sich noch erinnern: "Tenchu 2" wurde zwar im Gegensatz zu seinem Vorgänger nicht indiziert, das Auftragskiller-Sequel fuhr aber nicht nur positive Kritiken ein. Neben der immer noch heiklen Thematik hielt auch die mangelhafte technische Ausführung so manchen Zocker von der spielerisch gewohnt guten Ninja-Sim fern. Kolossale Nebelwände und Waber-Texturen waren schon anno 2000 nicht mehr zeitgemäß. Umso gespannter harrte die Fan-Fraktion der 128-Bit-Reinkarnation der Nippon-Saga, die bislang nur in einer knappen Version auf der E3 gezeigt wurde.

Auf dem Schleichpfad

Optisch merkt man dem PS2-Debüt der Serie den Generationssprung an – zumindest wenn man die sechs Missionen unserer Preview-Fassung als Maßstab nimmt: Verschneite Bergpässe, nächtliche Dorfstraßen, verwunschene Friedhöfe und feudale Fernost-Festungen kommen gänzlich ohne verspäteten Grafikaufbau aus, und erfreuen zudem durch ordentliche Texturen sowie einige hübsche Lichteffekte. Im Vergleich zur aktuellen Grafik-'Crème de la Crème' auf Sonys Next-Gen-Konsole erreicht das Shuriken-Spektakel zwar nur die gehobene Mittelklasse, Serien-immanent scheint Entwickler K2 aber eine gehörige Qualitätssteigerung zu gelingen.

Auf inhaltlicher Seite gibt's dagegen Bekanntes und Bewährtes: Spannende Infiltrations-Action sowie bluttriefende Nahkämpfe bestimmen den Ninja-Alltag auch im Jahr 2002. Nach wie vor schlüpft Ihr wahlweise in das Tarnkostüm des Schwertmeisters Rikimaru oder seiner weiblichen, Dolche-schwingenden Kollegin Ayame, um im Auftrag des mächtigen Lord Ghoda Eurer fragwürdigen Profession nachzugehen. Ob gezieltes Attentat oder Rettung entführter Verwandter – wann immer heimliches Vorgehen statt purer Waffenpower gefragt ist, schickt der feudale Herrscher seine Schattenkrieger aus.



PS2 Mal hübsch, mal mäßig: Das optische Niveau der Missionen schwankt noch deutlich – die berüchtigte Nebelwand des Vorgängers ist zumindest passé.





PS2 Ob die deutsche Version in Sachen Gewalt gekürzt wird, ist noch unklar.

Katana-Killer

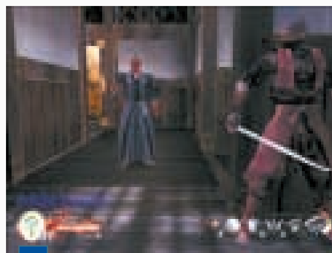
Am Spielprinzip wurde also wenig geändert: Während Rikimaru bzw. Ayame auf der Jagd nach dem nächsten Missionsziel durch die komplexen 3D-Welten schleichen, solltet Ihr stets einen Blick auf die Feindesanzeige am linken unteren Bildrand richten. Diese gibt nämlich nicht nur die Distanz zum am nächsten stehenden Bösewicht an, auch dessen Aufmerksamkeit wird hier symbolisch darge-



PS2 Anfängerpech: Haben Euch die Schurken einmal erspäht, droht der energiezehrende Nahkampf – wahre Ninjas schalten ihre Gegner lautlos aus.

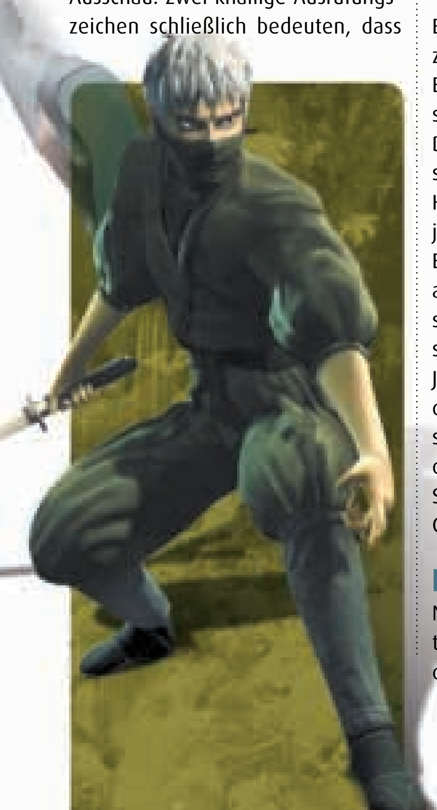


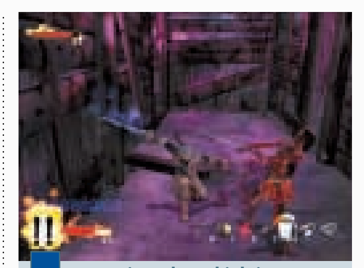
PS2 Kostümiert wandelt Ayame unbehelligt in den Reihen des Feindes.



PS2 Ruhig bleiben: Das Schleichkonzept sorgt auch in Teil 3 für Spannung.

stellt. Erscheint ein Fragezeichen im betreffenden Feld, ist Eure Anwesenheit noch unbemerkt geblieben – die ahnungslose Wachpatrouille geht weiter ihrem Tagwerk nach. Gesellt sich ein Ausrufezeichen zum Fragesymbol, sind Eure Feinde auf verdächtige Vorkommnisse aufmerksam geworden und halten eine Zeitlang penibel nach potenziellen Gefahren Ausschau. Zwei knallige Ausrufungszeichen schließlich bedeuten, dass





PS2 Samurais und Zombiekrieger: "Tenchu 3" setzt auf Nippon-Fantasy.

Eure Deckung aufgeflogen ist: Mit gezückter Klinge stürmt der Scherge auf Euch zu, der offene Nahkampf entscheidet über Leben und Tod.

Dank einer Handvoll Manöver wissen sich Rikimaru und Ayame zwar ihrer Haut zu wehren, ihre Spezialität ist jedoch das lautlose Töten: Gelingt es Euch, mit Eurem Helden ungesehen an einen Spitzbuben heranzupirschen, erfolgt auf Knopfdruck der schnelle Tod in bester Ninja-Tradition: Je nach Position schlitzt Ihr dem bedauernswerten Fiesling in einer selbstablaufenden Sequenz die Kehle durch oder rammt ihm den blanken Stahl in die Eingeweide – ohne jede Gefahr für das eigene Leben.

Ninja-Gimmicks

Natürlich macht einen wahren Schattenkrieger nicht allein die Fertigkeit des stillen Killens aus. Nur wer die



PS2 Per Enterhaken auf die Häuserdächer: Nur wer die Laufrouten der Feinde genauestens studiert, hat gegen die tödliche Übermacht eine Überlebenschance.

zahlreichen Ninja-Manöver und Spezial-Gegenstände blind einzusetzen vermag, hat eine Chance gegen die schwerbewaffnete Übermacht: Vorsichtig kriecht Ihr unter Pfahlbauten herum oder schwingt Euch via Enterhaken auf höher gelegene Ebenen, um in aller Ruhe die Feindesbewegungen zu studieren. Habt Ihr Wurfsterne, Pusteröhrchen oder Flitzbogen einstecken, sind auch fatale Distanzschüsse möglich. Neu im asiatischen Item-Arsenal sind u.a. Fernzündbomben und ein Tarnumhang: Einmal platziert, zündet Ihr Erstere aus der sicheren Deckung, sobald sich ein Schurke in den Sprengradius verirrt hat. Letzteres Gimmick wiederum lässt Euren Helden zeitlich begrenzt unauffällig unter den Feinden umherstolzieren. cg

Tenchu 3 Wrath of Heaven

Playstation 2

Entwickler:	K2, Japan
Hersteller:	Activision
Genre:	Action
D-Termin:	1. Quartal 2003

Die Nippon-Ninjas schleichen wieder: Das PS2-"Tenchu" setzt auf die bewährten Tugenden der 32-Bit-Folgen – für Liebhaber taktischer Action hochinteressant!

Xbox-Alternative

Hightech-Agenten statt Schattenkrieger: **Metal Gear Solid Substance** und **Splinter Cell** (Preview, MAN!AC 10/2002) kommen im Winter.

Gamecube-Alternative

Daumen drücken: Mit einiger Verspätung schleicht **Splinter Cell**-Agent Sam Fisher voraussichtlich Mitte 2003 auch auf dem Cube.

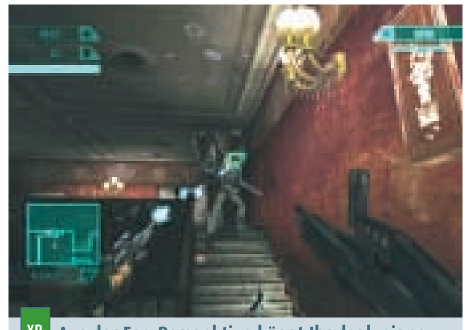


Hollywood ruft

Infogrames im Filmfieber: MAN!AC wirft einen Blick auf das Programm kommender Lizenzversoftungen.

Anfang September ereilte uns der Ruf nach London: In einem kleinen aber feinen Club im Londoner Stadtteil Soho präsentierte der französische Hersteller das Programm der kommenden Monate. Neben bereits bekannten Perlen wie Segas "Beach Spikers" und Milestones "Racing Evoluzione" oder kommenden Highlights vom Schlage eines "Panzer Dragoon Orta" wurde die Titelriege rund um Infogrames Filmlizenzen vorgestellt – für Besitzer jeder Konsole ist etwas dabei. us

Terminator: Dawn of Fate



XB Aus der Ego-Perspektive könnt Ihr dank eingeblendetem Zielkreuz besser anvisieren.

Die Umsetzung mit dem größten Namen ist sicherlich "Terminator: Dawn of Fate" für PS2 und Xbox. Wer allerdings als Techno-Arnold durch die Jetztzeit stapfen will, ist auf dem falschen Dampfer: Die Paradigm-Entwicklung hat mit dem kommenden dritten Film nichts zu tun, sondern ist in der apokalyptischen Zukunft des Jahres 2027 angesiedelt – zwei Jahre vor den Geschehnissen, aus denen sich der erste Streifen ableitete. Hauptziel eurer futuristischen Mission ist es, den Rebellenführer John Connor zu schützen und letztlich den Zeitsprung von Kyle Reese (der bekanntlich in der Gegenwart seinen Kommandanten zeugen wird) zu ermöglichen. Das grausame Computernetzwerk SkyNet will diese Reise in die Vergangenheit verhindern und hetzt deshalb seine Roboter- und Terminatoren-Armee auf die Rebellen los.

In zehn düsteren Zukunftslevels kämpft Ihr Euch mit einem Trio von Charakteren durch: Je nach Handlungsstrang schlüpft Ihr in die Haut des Veteranen Justin Perry, der Special-Ops-Offizierin Catherine Luna oder Kyle Reese selbst. Um den Killermaschinen kräftig eins auf den Blechschädel zu geben, setzt Ihr von einfachen Knarren über Maschinengewehre bis hin zu wuchtigen Raketenwerfern ein reichhaltiges Waffenarsenal ein. Nicht selten kommt Ihr allerdings um Nahkampfduelle nicht herum und setzt den Robotern folglich durch Tritte und Schläge mit elektrisch geladenen Knüppeln zu.

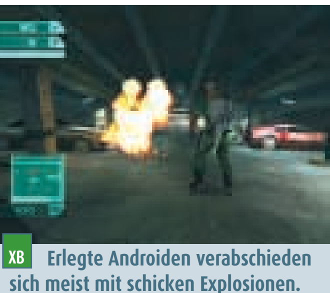


XB Fliegende Cyber-Gullideckel attackieren mit fiesen Energiestößen.

Laut den Entwicklern ist "Terminator: Dawn of Fate" als ideale Mischung aus zwei Vorbildern gedacht: Vom Action- und Ballergehalt her orientierte man sich an Konamis "Contra"-Serie, während Präsentation und Kameraführung bei "Devil May Cry" abgeschaut wurden. Besonders letzteres fällt im Spiel spürbar auf, denn Ihr

XB Bei einigen Missionen begleitet Euch John Connor persönlich und gibt unterstützenden Feuerschutz sowie neue Zwischenaufträge.





XB Erlegte Androiden verabschieden sich meist mit schicken Explosionen.

Terminator: Dawn of Fate

Playstation 2

Xbox

Entwickler:	Paradigm, USA
Hersteller:	Infogrames
Genre:	Action
D-Termin:	Oktober [PS2]
	Oktober [Xbox]

Stimmungsvolle Düster-Action im apokalytischen Szenario mit harten Blechgegnern und ambitionierter Kameraführung: Für Zukunftssoldaten empfohlen.

Gamecube-Alternative

Die Metallmetzger lassen sich auf dem Cube nicht blicken – filmische Balleraction gibt es bei **Die Hard Vendetta** (MAN!AC 5/2002).



PS2 Keine Macht den Maschinen: Gelegentlich nutzt Ihr verwaiste Schützenstationen zu mächtigen Feuersalven – achtet aber darauf, die Waffe nicht zu überhitzen.

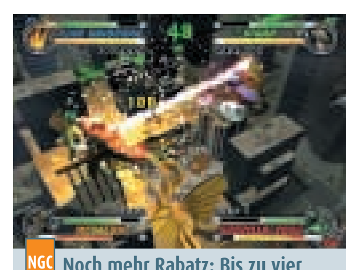


PS2 Gut trainiert ist halb gewonnen: Bevor Ihr an den Ernst des Soldatenlebens geht, lernt Ihr in einer Trainingsstation die Grundzüge von Nah- und Waffenkampf.

folgt Euren Helden nicht dauerhaft mittels einer schnöden Über-die-Schulter-Kamera durch die Gänge. Statt dessen wurden wie bei der Capcom-Vorlage in größeren Räumen feste Perspektiven gewählt, aus denen Ihr das Geschehen verfolgt, sobald Euer Kämpfer den Sichtradius betritt – für einen auf Action spezialisierten Titel eine ungewöhnliche Methode, cineastisch aber sehr effektiv. Grafisch macht "Terminator" eine stilvolle Figur: Der düsteren Thematik entsprechend seid Ihr überwiegend in apokalytischen und dunklen Ruinen unterwegs, in denen die meist metallisch glänzenden Feindroboter stark auffallen. Allerdings wisst Ihr nie, welche Überraschungen nach der nächsten Ecke auf Euch warten, zudem erhaltet Ihr in jedem der zehn Levels trotz weitgehend geradlinigem Aufbau immer wieder neue Teilaufträge. Wer auf harte Actionkost in beeindruckender Aufmachung wartet, kann sich mit "Terminator: Dawn of Fate" auf einen spannenden Genrevertreter freuen.

Godzilla: Destroy all Monsters Melee

Wem die "Super Smash Bros."-Sippe zu niedlich war, der liegt bei "Godzilla" richtig: Hier verprügeln sich nicht putzige Maskottchen, sondern eine Heerschar vorzugsweise skurriler Filmmonster und legen dabei ganze Städte in Schutt und Asche. Bis zu vier Spieler wählen aus Riesenechse, dreiköpfigem Drachen oder Robotergigant und geben sich mit aller Macht eins vor den Latz. Eure Tierchen beherrschen neben normalen Kratz-, Beiß- und Schlagattacken auch komplexere Angriffe wie spektakuläre Würfe oder Feuerstöße, mit denen Ihr auf Entfernung für Schaden sorgt. Natürlich ziehen Eure aggressiven Aktionen die Umgebung in Mitleidenschaft: Wolkenkratzer stürzen in sich zusammen, ganze Straßenzüge zerbröseln zu Mitleid erregenden Schutthaufen, wenn ein Monster in ihnen landet. Kein Wunder, dass die Menschheit Eurem Treiben nicht auf Dauer unbeteiligt zusieht: Panzer-Bataillone und Laserkanonen nehmen gleichberechtigt alle Kontrahenten unter Beschuss, zu allem Überfluss mischt sich gelegentlich auch Flattermotte Mothra aus der Luft ein.
Den Großteil des "Godzilla"-Reizes macht die schicke Optik aus: Wenn ansehnlich animierte Kolosse die detailreich modellierten Städte wie Los Angeles oder Seattle inklusive ihrer Sehenswürdigkeiten demolieren, macht das Lust auf mehr.



NGC Noch mehr Rabatz: Bis zu vier Spieler dürfen gleichzeitig ran.

Godzilla: Destroy all Monsters Melee

Gamecube	
Entwickler:	Pipeworks, USA
Hersteller:	Infogrames
Genre:	Beat'em-Up
D-Termin:	November

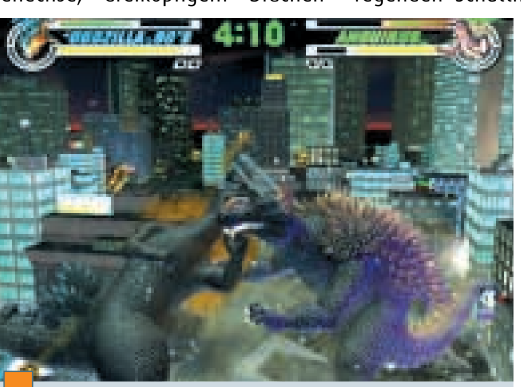
Ideale Therapie für Zerstörungswütige: Geht mit einer Handvoll Filmmonster auf Tour, gebt Euch gegenseitig eins auf die Nase und demoliert Großstädte.

Playstation 2-Alternative

Reine Prügelpartien sind auf der PS2 nicht geplant, Party-Action steht allerdings im 1. Quartal 2003 mit **Pac-Man Fever** an.

Xbox-Alternative

Die Filmmonster kloppen sich zwar nicht auf der Xbox, dafür dürft Ihr beim Multi-Klopper **Kung-Fu Chaos** kurz vor Weihnachten ran.



NGC Mit Klauen, Krallen und Zähnen geht es ran: Urviecher setzen eben auf die primitivsten Instinkte.



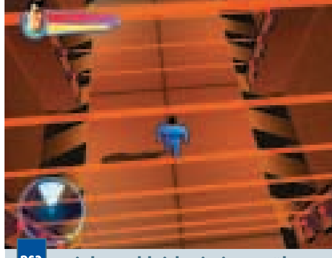
NGC Vorsicht, Haus fällt: Die Kontrahenten demolieren nicht nur sich, auch die gesamte Umgebung leidet unter ihnen.

Superman: Shadow of Apokolips

Volle Vorsicht: Im Ziviloutfit muss Clark Kent unentdeckt bleiben.

Gleicher Held, ungleiche Spiele: Der PS2 ist mit "Shadow of Apokolips" das buntere Abenteuer zugedacht, denn hier stand die Zeichentrickserie Pate. Um das Geschehen wie eine TV-Episode aussehen zu lassen, sind Hauptfiguren und Umgebung dank stilvollem Cel-Shading-Einsatz entsprechend cartoonig ausgefallen. Traditionell steckt Erzfeind Lex Luthor hinter finsteren Machenschaften, die Superman vereiteln muss. In 14 Levels fliegt Ihr als rot-blau gewandeter Held durch Städte oder Fabriken, vermöbelt fiese Roboter und rettet Passanten vor Unheil. Eingestreute Mini-Aufgaben sorgen für Abwechslung: So drückt Ihr z.B. auseinanderbrechende Streben mit Muskelkraft zusammen, was gleichbedeutend mit flottem Hämmern auf einen Joypadknopf ist. Dank Eurer Spezialkräfte könnt Ihr ganze Busse durch die Gegend schleppen, in der Ego-Perspektive auf weite Entfernung selbst kleinste Ziele sicher anvisieren oder Feinde im Dutzend erledigen. Anders sieht es aus, wenn Ihr als Reporter-Alter-Ego Clark Kent unterwegs seid und in ein Luthor-Werk einsteigt: Hier zählen Geschick und Grips, wenn Ihr an Lasersperren und aufmerksamen Wachen vorbeischleicht – schließlich soll die Tarnung nicht durch eine Unachtsamkeit auffliegen. Bis zur Veröffentlichung sind es zwar noch ein paar Monate, aber die Chancen auf das mit Abstand beste Superman-Spiel bislang stehen bei "Shadow of Apokolips" nicht schlecht.

PS2 Druckvoll: Bei massiven Bodenstampfern bleibt kein Feind stehen.


PS2 Bei den Schleichmissionen überwindet Ihr Fallen nur mit Köpfchen.


PS Ob als Retter in der Luft (links) oder im Kampf mit feindlichen Robotern, Supermans Kräfte sind vielseitig nutzbar.

Superman: Shadow of Apokolips

Playstation 2

Entwickler:	Infogrames Sheffield, UK
Hersteller:	Infogrames
Genre:	Action-Adventure
D-Termin:	November

Verdammt nah am Cartoon: Unterhaltsame Comic-Umsetzung mit durchdachten Kampf- und Schleichabschnitten. Nicht nur für Clark-Kent-Fans.

Superman: The Man of Steel

Xbox

Entwickler:	Circus Freak, USA
Hersteller:	Infogrames
Genre:	Action
D-Termin:	November

Die Alternative für geradlinigere Superhelden: Weniger Adventure, dafür mehr Action auf der Erde und im Weltall, garniert mit schicken Effekten.

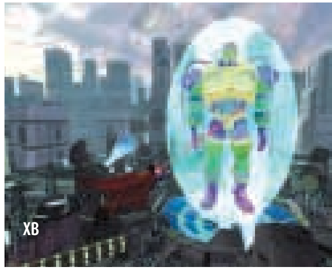
Gamecube-Alternative

Clark Kent macht sich auf dem Gamecube rar, dafür springt DC-Kollege Bruce Wayne ab November in **Batman Dark Tomorrow** ein.

Superman: The Man of Steel

Anders als der PS2-Verwandte orientiert sich diese Produktion an den originären Comic-Heften und weckt Erinnerungen an Polyphonys PSone-Weltraumschlacht "Omega Boost": Superman duelliert sich in actionreichen Luftkämpfen mit allerlei Schurken, als Schauplätze sind nicht nur irdische Szenarien wie Metropolis vorgesehen – auf der Xbox verschlägt es Euren Superhelden bei seinem Kampf gegen den fiesen Androiden Brainiac 13 schon mal ins tiefe Weltall. Natürlich habt Ihr sämtliche Attacken des Superhelden zur Verfügung: Superatem, Hitze- und vor allem Röntgenblick bieten genug Anlass für schicke Grafikeffekte. Über den tatsächlichen Gehalt lässt sich zwar noch wenig sagen, die präsentierten Ausschnitte wirkten jedenfalls schon vielversprechend.


XB Einmal tief Luft holen: Bei Euren Einsätzen geizt Ihr nicht mit Supermans Spezialfähigkeiten. Mit ihnen attackiert Ihr Gegner und verhindert Katastrophen.


XB


XB Action XL: Der Kampf gegen übermächtige Androiden steht an.

Leipziger Allerlei



Voller Erfolg: Auf Deutschlands erster reiner Spielemesse gab's Konsolen-Highlights satt.

Auf der GC wurde reichlich Blech gezeigt (und ein bisschen geredet...).

Flutkatastrophe, Konsumschwäche, dezentrale Lage – Pessimisten hatten genug Argumente, bereits im Vorfeld das Todesurteil über die Games Convention in Leipzig zu sprechen. Die Realität vom 29. August bis zum 1. September sah jedoch ganz anders aus: Sich durch Halle 3 des Messegeländes schiebende Menschenmassen, Europa-Premieren diverser Konsolentitel und das umfassende Interesse von Handel, TV, Radio und Printpresse zeugten von der Attraktivität des deutschen Spiele-Events.

Preisschlacht

Die ersten Überraschungen gab es bereits am Messe-Vortag, der traditionell den Pressekonferenzen diverser Aussteller gewidmet war. Microsoft wie Sony verkündeten den neuen Preis für ihre Konsolen: Die PS2 kostet seit 28. August nur noch 249 Euro, gleiches gilt für die Xbox seit dem 30. August. Nintendo beteiligte sich indes nicht am munteren Videospiel-Discount – zum einen war Big N zum Leidwesen vieler Besucher nicht auf der Messe vertreten, zum anderen sieht der Gamecube-Hersteller, wie uns in einem kurzen Gespräch mit einer Führungskraft versichert wurde, momentan keine Notwendigkeit für eine Preisreduktion. Interessant auch die weiteren Daten, die von SCED-Chef Manfred Gerdes und XBoss Hans Stettmeier genannt wurden: In Deutschland hat die PS2 die Millionengrenze bereits geknackt, über 400 Titel für die Sony-Konsole werden bis Ende des Jahres bei uns erhältlich sein. Die Xbox befindet sich dagegen in insgesamt einer halben Million europäischer Haushalte, an Silvester 2002 soll der geneigte Zocker die Wahl aus über 200 Spielen haben. Beim Thema Online hielten sich beide Firmen eher bedeckt: Microsoft nimmt zwar seinen Service 'Xbox Live' Ernst (mehr dazu auf unseren Newsseiten), legte auf der Messe aber keinen Fokus auf die Internetanbindung. Und obwohl am Sony-Stand zumindest mit "Tony Hawk's 3" online geskatet werden durfte, will man Termine für nötige Hardware und Internetangebote erst im Oktober nennen. Laut Manfred Gerdes wird Deutschland nach Großbritannien die Nummer 2 auf der Europa-Onlineliste sein, man wolle aber "keine Versprechen machen, die man nicht halten kann".

Die Hits von morgen

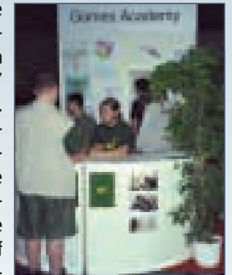
Auch wenn dem Fachmesse-geprüften Redakteur (bzw. dem MAN!AC-Stammleser) keiner der spielbaren Titel auf der Messe unbekannt war, so fuhren die Hersteller doch eine mächtige Zahl an Beta-Software auf. Bei Microsoft ließen sich Weihnachtshoffnungen wie "Blinx" oder "Mech Assault" ausgiebig antesten, Sony gewährte Hand an "The Getaway", "Mark of Cri" sowie "Primal". Konami und EA setzten auf König Fußball: Sowohl "Pro Evolution Soccer 2", als auch "FIFA 2003" debütierten in der Öffentlichkeit. Bei Codemasters durften PS-Fanatiker Proberunden mit der Rallye-Perle "Colin McRae Rally 3" auf Xbox und PS2 drehen, bei THQ wurde mit einer weiten US-Version von "Red Faction 2" kräftig Blut vergossen. Mit dem Thema Gewalt im Videospiel gingen die Hersteller un-

Witzig: Mit dem "Carrera V.R.S-System" lassen sich die Miniflitzer über GBA steuern – Bildschirmanzeigen inklusive.

Spaß in der Schule

Auch Deutschlands erste Ausbildungsstätte für angehende Spiele-Entwickler war auf der GC

Warum nur davon träumen? Wer beim Genuss missratener Software-Gurken schon immer dachte 'Das könnte ich bestimmt besser', bislang aber keine Anlaufstelle für den Weg in die Videospielentwicklung sah, fand am Stand der 'Games Academy' die richtigen Ansprechpartner. Die private Schule mit Standort in Berlin hat es sich nämlich zum Ziel gemacht, junge Talente in Sachen Programmierung oder Design eine 'richtige' Ausbildung mit auf den Weg zu geben. In kostenpflichtigen Kursen lernen die Teilnehmer fortan allerdings nicht nur Aspekte wie 'Story Telling' oder 'Level Design', auch fundierte Kenntnisse in Sachen Mathematik und Physik stehen auf dem Lehrplan. Kleine Lerngruppen und prominente Dozenten garantieren dabei optimale Wissensbildung. Eine Idee, die gut ankommt: Über 30 'Studenten' haben die Games Academy bisher erfolgreich absolviert, die Qualifizierung 'Level Designer' ist mittlerweile bundesweit durch das Arbeitsamt anerkannt. In einer der nächsten Ausgaben statten wir der Spieleschule übrigens einen Besuch ab.

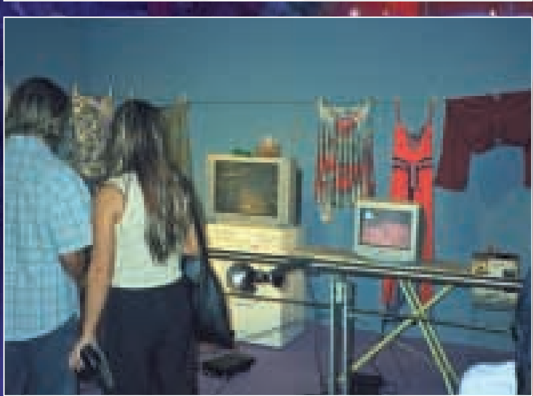


Am Stand der Games Academy herrschte reher Andrang.



Abgesehen vom Messetrubel am Samstag konnten Spielefans ohne lange Wartezeiten die aktuellen Herbst- und Winterhighlights anzocken.





Sonys Stand war als Wohnhaus mit diversen Räumlichkeiten gestaltet.



Die Geschichte der Spiele: In der Sonderausstellung durfte reichlich alte Hard- und Software bestaunt werden. Informative Schautafeln boten zusätzlichen Lesestoff.

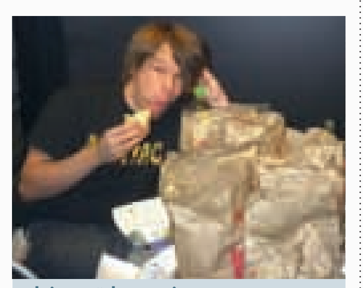


Prominenz: Sat1-Labertasche Paul Breitner signierte am Codemasters-Stand.

einheitlich an: Die beiden Konsolenhersteller wollten unter allen Umständen vermeiden, dass jüngere Besucher mit nicht altersgerechter Software rumhantierten – eher aus Sorge um eine mitfilmende TV-Kamera und den guten Ruf, als um das Seelenheil der Kleinen. Auch diverse Drittthersteller hatten diese Bedenken, weshalb einige härtere Titel wie "Hitman 2" oder "Turok Evolution" nur in speziellen Ab-18-Bereichen gespielt werden konnten. Andere Publisher interessierte dagegen der vordergründige Jugendschutz nicht großartig – wer Digi-Blut vergießen wollte, fand sein Betätigungsfeld.

Showtime

Im Gegensatz zum oft faden Auftritt, den Videospielfirmen bei reinen deutschen Handelsmessen hinlegen, gaben sich die Aussteller reichlich Mühe, ihrem Zielpublikum was für Auge und Ohr zu bieten. Sonys Stand war von einem Wohnhaus inspiriert, in dem z.B. in der Küche das Linux-Süppchen kocht, während im Wohnzimmer Sofas für die gemütliche Zockerei bereit standen. Bei Konami durfte unter Moderation Teenie-affiner TV-Sternchen getanzt werden, Infogrames' Showbühne war ein ganztägiger Garant für Lärm und abgeschmackte Zoten, Lara-Croft-Doubles posierten bei Eidos und in der "Aggressive Inline"-Halfpipe einer zweiten Messehalle zeigten Trendsport-Profis ihre Tricks. Hier befanden sich auch zwei hübsche Ausstellungen: Der Figurenhersteller Oxmox hatte einige seiner imposantesten Werke wie Horny ("Dungeon Keeper") oder Snake ("MGS") aufgefahren. In der Sonderschau 'History of Games' durfte zudem einiges über die Evolution der Spiele erfahren werden: Vom Odyssey über den C64 bis zur Xbox waren hier Konsolen und Computer ausgestellt und mit interessanten Fakten versehen.



Kleine Stärkung: Vier Tage Messe verlangten auch den MAN!ACs einiges ab.

Hohe Besucherzahlen, professionelle Durchführung, spannende Spiele: Der Grundstein für eine deutsche, wenn nicht europäische Spielemesse wurde mit der GC gelegt. Und wenn sich 2003 auch noch Nintendo & Co. nach Leipzig bequemen, dürfen Spielefans auf ein paar heiße Herbsttage im nächsten Jahr hoffen. sf

Messe der Module



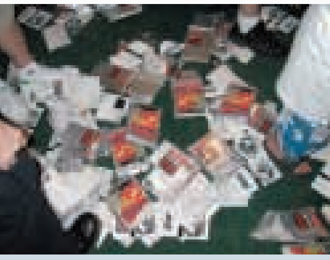
Klassik-Flohmarkt: Sammler durften beim Tauschabend ihre Dubletten loswerden.

Jubiläum: Zum fünften Mal trafen sich Retrofans auf der Classic Gaming Expo in Las Vegas.

Atari lebt. Nicht nur wegen der Ausbeutung der illustren Marke durch Rechteinhaber Infogrames, sondern auch dank der weltweiten Retro-Szene, die das Erbe des "Pong"-Mutterhauses pflegt. Bereits zum fünften Mal trafen sich Pixel-Fetischisten und Sammelwütige in der Glitzerstadt Las Vegas, um Veteranen zu lauschen, über Themen von Arcadia bis Vectrex zu fachsimpeln oder mit ihren Schätzen Handel zu treiben.

Pixel-Stars

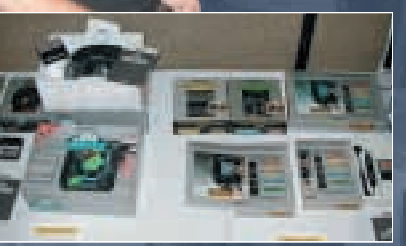
Diverse Schöpfer klassischer Unterhaltung ließen sich zwischen alten Automaten und Kisten voller steinzeitlicher Module sichten: Mit Warren Robinett ("Adventure", VCS) und Howard Scott Warshaw ("Yar's Revenge", "E.T.", beide VCS) waren zwei der wichtigsten Atari-Designer vertreten, ihr langjähriger Kollege Jerry Jessop (heute Director of Hardware bei Sony USA) hatte gar ein extrem seltenes Stück Spiele-Historie im Gepäck: An seiner seltenen, gelben Ausführung von "Computer Space" durften Fans die Geburtsstunde der Arcade-Automaten erleben. Auch sonst war für den Spielhallen-Freund einiges geboten: Mit "Space Ace" & Co. standen etliche Coin-Op-Perlen für Freispiele bereit. Nostalgikern ging aber vor allem beim Besuch des Videospielmuseums das Herz über. Unzählige Prototypen und Raritäten aus dem Bereich Videospiel bzw. Computer durften bestaunt werden. Angefangen von Ataris holographischem Handheld Cosmos über die original verpackte Adventurevision-Konsole samt Spielen bis zu vielgestalten Merchandise-Artikeln – die Menge an unbezahlbaren Seltenheiten beeindruckte schwer. Zu vernünftigen Preisen durfte dagegen an diversen Händlertischen oder bei der Auktion (in der z.B. ein Stapel des Kultmagazins 'Electronic Games' unter den Hammer kam) die Sammlung vervollständigt werden.


Mit Füßen getreten: Geplünderte "Dig Dug"-Boxen nach der Verlosung.

Ausgegraben

Wie bereits im vergangenen Jahr wurden auf der CGE auch liebevolle Eigenentwicklungen sowie mit originalgetreuen Verpackungen und Handbüchern versehene Prototypen veröffentlicht. Vom deutschen VCS-Entwickler Simon Quernhorst stammte z.B. der Knobler "Mental Kombat", der Sammler Marc Oberhäuser präsentierte mit "Realsports Basketball" Software, die vor Fertigstellung dem Videospiel-Crash zum Opfer fiel.
Wer kein Geld ausgeben wollte, hatte wenigstens noch die Möglichkeit, Gewinne abzusahnen: 400 "Dig Dug"-Boxen ließen die Veranstalter von der Decke regnen, gefüllt mit Gutscheinen für klassische Goodies. sf

Nagelneu nach 20 Jahren: Händler boten perfekt erhaltene Spiele für Coleco, Intellivision & Co. feil.



Links: Auf der Auktion wurde eine Vectrex-3D-Brille vorgeführt. Rechts: Ataris Gamebrain-Konsole mit Modulen.



Im Museum zu bewundern: Eine komplette Vectrex-Sammlung und ein Entwickler-Kit für Ataris unveröffentlichtes 32-Bit-System Panther.



Selten: Das transparente Atari 7800 (oben). Neu: "Cube Quest" für Vectrex (links).

Adressen für Fans

Wo Ihr einige der CGE-Neuerscheinungen ergattern könnt...



Trotz der limitierten Zahl, in der neue Module für klassische Systeme produziert und verkauft werden, habt Ihr eine reelle Chance, diese Titel noch abseits von Internetauktionen zu erstehen. Guckt einfach mal auf die Webseiten von Atari Age (www.atariage.com) oder ResQsoft (home.earthlink.net/~resqsoft), um das eine oder andere zukünftige Sammlerstück zu erstehen. Weitere Infos zur Classic Gaming Expo findet Ihr auf www.cyberroach.com – von Hans Reutter, dem Mann hinter dieser Seite, stammen übrigens auch die hier gezeigten Bilder.

Gipfel der Spielemacher

Zum zweiten Mal trafen sich europäische Entwickler zum Erfahrungsaustausch in London.

"Jak and Daxter"-Entwickler Mark Cerny sorgte mit dem launigen Vortrag "Method: A Model for a Game Design" für bleibende Eindrücke.

Wie schon im vergangenen Jahr fand im Umfeld der Londoner Spielemesse ECTS die europäische Ausgabe des Entwicklertreffens Game Developers Conference statt. Ein weiteres Mal standen tiefschürfende Vorträge auf dem Plan, hochkarätige Prominenz wie "Elite"-Vater David Braben oder Argonaut-Chef Jez San gaben sich die Ehre.

An ihrem ersten Tag war die GDC aber vornehmlich der kommenden Entwickler-Generation vorbehalten. So rekrutierte sich das Publikum hauptsächlich aus Multimedia-Studenten, die mehr über die Spiele-Branche erfahren wollten. Grund für diese breitere Ausrichtung der GDC ist die immer noch schlechte Informationslage an den Universitäten: Zum ohnehin dürftigen Kursangebot in Sachen Spiele-Programmierung kommt die mangelnde Sachkenntnis der Dozenten. Der so genannte 'Academic Summit' sollte hier Abhilfe schaffen und Studenten wie Professoren in die Spielewelt einführen. Jesper Juul von der Universität Kopenhagen fasst den Sinn zusammen: "Wie ein Filmstudent sollte ein Spiele-Entwickler die Klassiker seiner Materie kennen."





Ehrlicher Entwickler: Referent Dobson erklärte detailliert den Aufbau der "State of Emergency"-KI – samt aller Stärken und Schwächen.

Qual der Wahl

Die beiden folgenden Konferenztage waren dann voll und ganz den Entwicklern gewidmet – mit einem zum Bersten gefüllten Veranstaltungsplan.

Die ECTS: Keine Konkurrenz für die Games Convention

Die ehemals populäre UK-Messe verliert weiter an Bedeutung

Tanzen, was das Zeug hält: Japanische "DDR"-Profis lieferten eine beeindruckende Show.

Am letzten Tag der GDC startete an selbem Ort die Spielemesse ECTS. Aufgrund der gleichzeitig stattfindenden Games Convention in Leipzig blieben jedoch fast alle deutschen Vertreter der Spielefirmen im eigenen Land – somit verstärkte sich der Trend der letzten Jahre: Die ECTS wird zur regionalen Messe des Vereinigten Königreichs, europäische Relevanz besitzt sie nicht mehr. Kein Wunder also, dass man beeindruckende Stände und teure Aufbauten umsonst suchte. Die meisten Firmen hatten kleine Konferenz-Zellen gemietet, in denen man sich mit Handelspartnern traf. So hatten selbst Fußkranke nach einer Stunde jeden Stand erkundet – und nichts wirklich Neues gesichtet. Einziges Highlight war das Playstation-Experience-Areal. Dort durften (auch von Eintritt zahlendem 'Normal'-Publikum) an Dutzenden Konsolen kommende PS2-Titel angetestet werden. Zudem gab's auf einer großen Bühne regelmäßige Shows: Die UK-Breakdance-All-Stars traten auf, japanische "DDR"-Profis lieferten beinharte Tanzeinlagen ab und ein großer "Gran Turismo 3"-Wettbewerb wurde abgehalten. Wer zudem aufs Außengelände spazierte, entdeckte eine Halfpipe, auf der BMX-Biker, Skateboarder und Inliner ihre Tricks zeigten – die erhoffte Trendsport-Prominenz vom Schlage eines Tony Hawk blieb allerdings aus.

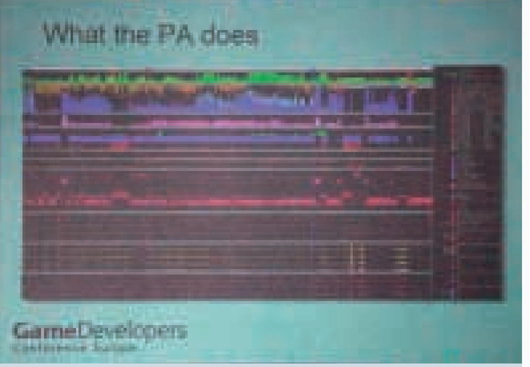


Neben "Socom" konnte man auch beim Panzer-Duell "Hardware" online gegeneinander zocken.



Eröffnungsdiskussion mit dem Thema "Technologie in fünf Jahren", von links: EDGE-Verleger James Binns, Lionhead-Boss Peter Molyneux, Frontier-Chef David Braben, Demis Hassabis (Elixir Studios), Colin Hughes (SCEE) und Argonauts Jez San – die Debatte verlief trotz illustrer Charaktere recht unspektakulär.





Balken-Wirrwarr: Das Analyse-Tool von Sony-Mann Jason Doig macht die PS2-Leistung sichtbar. Der Programmierer legt besonders Wert auf ein Gleichgewicht zwichen CPU- und Bus-Auslastung.

Meist fanden gleich vier Vorlesungen zum selben Termin statt: Von knallhartem Technik-Talk bis hin zur Erläuterung optimaler Produktionsstrategien wurde ein umfassendes Programm geboten. So referierte "Jak and Daxter"-Entwickler Marc Cerny über seine persönliche Methode, ein Spiel zu entwickeln. Mit viel Wortwitz hatte er sich für jedes angesprochene Problem einen 'Mythos' überlegt. Zum Thema Beta-Tests lautete dieser: "Höre auf das, was Dir die Zocker sagen". In Cernys Augen ist dies eine unsinnige Aussage, weil Fokus-Gruppen-Befragung kein verwertbares Ergebnis lieferten. Vielmehr sollte man die Spieler bei ihrer Beschäftigung beobachten, da die emotionale Reaktion der Tester aufschlussreicher sei.

PS2-Analyst

Im Vortrag von Jason Doig ging es nicht so locker zu: Der Sony-Programmierer erklärte, wie man aus der diffizilen Architektur der PS2 mehr Rechenpower herauskitzelt. Dank eines von ihm entwickelten Analyse-Tools wird diese Aufgabe für die Programmierer erheblich vereinfacht: Zahlreiche Balkendiagramme zeigen auf einen Blick die Auslastung des jeweiligen Chips. Hieran erläuterte Doig z.B., dass der VUO-Chip der PS2 meist gar nicht genutzt wird, obwohl er immerhin ein Drittel der Leistung ausmacht.

Neben tiefgehender, technischer Vorträge gab es aber auch leichter Verdauliches – wie z.B. von "State of Emergency"-Macher Jonny Dobson. Anhand der brutalen PS2-Straßenschlägerei erklärte er die künstliche Intelligenz seiner CPU-Passanten: Um den Rechenaufwand möglichst gering zu halten, wurden die Comic-Städter nicht mit individuellen Intelligenzen versehen. Vielmehr reagiert die Masse auf bestimmte Ereignisse in ihrem Sichtradius. Einer der Nachteile: Die einzelnen Straßengangs in "State of Emergency" können nicht aufeinander reagieren – dies würde Dobson beim nächsten Mal anders machen. Auf die Frage, ob die Routinen für zukünftige Projekte genutzt werden können, antwortete er: "Wir sind dabei, genau das zu tun!" – da blüht uns wohl ein Nachfolger...
Das Fazit der GDC: Auch 2002 behauptet die Konferenz ihre Position als wichtigstes Forum europäischer Entwickler – und aller, die sich tiefer mit ihrem Hobby beschäftigen. sb

▪ ▪ ▪ Abseits der ECTS: Vivendi Fair und EAplay ▪ ▪ ▪

Traditionell veranstaltete Electronic Arts seine eigene Show – Vivendi zog nach

Colt Seavers im All: In der Rolle von Mace Griffin macht Ihr Jagd auf interplanetare Verbrecher (Xbox).

Trotz mäßigen Interesses des Fachpublikums an der ECTS veranstalteten sowohl Vivendi, als auch Electronic Arts ihre eigenen Shows fernab der Messe. Traditionell startete die EAplay am Vortag der ECTS. Im Hauptquartier in Chelsey zeigte man wenig Neues: Nur das Hack'n-Slay "Herr der Ringe: Die zwei Türme" (PS2) war erstmals in spielbarer Form zu sehen.
Bei Vivendi erspähten wir ebenfalls ein "Herr der Ringe" – allerdings auf der Buchvorlage basierend und als grafisch weniger opulentes Action-Adventure konzipiert. Im Direktvergleich war die 'Vivendi Fair' dennoch um einiges ansprechender als EAs Auftritt: Bei "Blood Rayne" (Multiformat) geht Ihr als brutale Vampirbraut auf Nazi-Jagd – unzählige abgetrennte Körperteile inklusive. Etwas gesitteter ging es bei der TV-Umsetzung "Dark Angel" (PS2) zu, auch "Die Hard Vendetta" (Gamecube) sparte sich allzu blutige Szenen. Ein neues "Bomberman" (Gamecube) sowie "Malice" (Xbox, PS2) luden ebenfalls zu einem Spielchen ein. Eine Überraschung gelang Vivendi mit dem Xbox-Titel "Mace Griffin Bounty Hunter": In optisch ansprechendem Ambiente schlagt Ihr hier nicht nur deftige Weltraumschlachten, sondern kämpft auch im Ego-Modus auf Planeten.



EAs "007: Nightfire": Als Brosnan-Bond reist Ihr auf allen drei Plattformen um die Welt.

Der Weg

Gewalt in Videospielen – ein Thema, das seit den Pioniertagen virtueller Unterhaltung für hitzige Diskussionen sorgt. MAN!AC wirft einen Blick auf zwei Jahrzehnte Bildschirm-Zündstoff.

Medien-Leitfaden: Gegen Entgelt verschickt die BPjS vierteljährlich die Hauptbroschüre (oben), aktuelle Indizierungen gehen per Newsletter (rechts) ein.

Zerplatzende Köpfe in Nahaufnahme, pixelgenaue Einschusslöcher, physikalisch korrekt spritzende Blutfontänen und Dutzende differenzierter Trefferzonen – die mit jeder neuen Konsolengeneration wachsenden technischen Möglichkeiten äußern sich stets auch in der Darstellungsweise von Bildschirmgewalt. Exorbitante Rechenleistung und fotorealistische Grafiken werden nun einmal nicht ausschließlich dazu genutzt, Videospiele immer komplexer, schöner oder anspruchsvoller zu gestalten. Auch die Inszenierung virtueller Gräueltaten stößt mit jedem Häppchen technischen Fortschritts in realistischere Regionen vor – eine Evolution, die nicht nur konservative Sittenwächter seit den Pioniertagen höchst kritisch mitverfolgen. Betrachtet man aktuelle Höhepunkte in Sachen Gewaltdarstellung wie "Soldier of Fortune 2" oder "State of Emergency", scheint es angesichts der dargebotenen Brutalitäten leicht, ein eindeutiges Urteil zu fällen: Selbst abgebrühte Zocker sehen angesichts just genannter Beispiele endgültig die Grenzen des 'Guten Geschmacks' überschritten. Forderungen nach Verboten oder einer strikteren gesetzlichen Reglementierung sind nicht erst seit den tragischen Ereignissen von Erfurt laut geworden. Doch so legitim solcherlei Kritik auf Anhieb auch zu sein scheint, ergibt sich bei differenzierter Betrachtung ein anderes Bild: Die Beurteilung, was noch akzeptabel ist und was bereits jene vielzitierte Geschmacksgrenze überschreitet, ist sinnvollerweise zwar durch einen freiheitlichen gesetzlichen Rahmen grob festgelegt. Die Auslegung und Anwendung solcher Regeln bleibt aber Interpretationssache, die auf Basis von zeitgeistlichem Empfinden stattfindet. Und dieser, durch vielerlei Einflüsse geprägte Zeitgeist hat schon immer und auch in anderen medialen

Vertreter des Gesetzes

Indizierungskriterien der Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Schriften

Wer glaubt, die BPjS würde allein nach gewaltverherrlichenden Kriterien die Indizierung oder gar Beschlagnahme von Videospielen, Filmen, Tonträgern etc. beschließen, liegt daneben. Pornografische und verfassungswidrige Inhalte werden genauso streng aufs Korn genommen. Und diese Komponenten bringen nicht nur Hardcore-Videos oder die akustischen Machwerke von Neo-Nazi-Bands auf den Index: Primitive 'Erotik'-Spiele wie "Funny Girls" und "Sex Games" aber auch widerwärtige Fascho-Titel à la "Anti-Türken-Test" werden rigoros indiziert respektive eingezogen. Besonders letzterer Themenkreis macht 'normalen' Spielen ebenfalls zu schaffen: In Weltkriegs-Titeln wie "Medal of Honor Frontline" werden Hakenkreuze oder SS-Runen für den hiesigen Markt stets präventiv vom Hersteller entfernt. Diese vorsorgliche Säuberung führte in der Vergangenheit bereits zu kuriosen Fällen: Die Ur-Fassung des Taktikspektakels "Panzer General" wurde aufgrund von faschistischen Symbolen in der Anleitung indiziert, selbst Grafikprogramme mit entsprechenden Clip-Arts wurden schon beschlagnahmt.

RIVER RAID — ACTIVISION

Indiziert am: 13.12.1984 — **Indiziert auf: Atari VCS 2600**

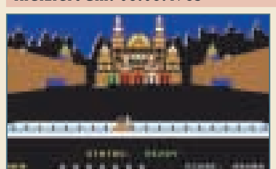


Inhalt: Als Pilot eines Kampfjets fliegt der Spieler über eine dahinscrollende Flusslandschaft, weicht reaktionsschnell Hindernissen aus und schießt Brücken, Helikopter, Schiffe, Feindflugzeuge und ähnliches Kriegsgerät ab.

Aus dem Indizierungsentscheid: "Jugendliche sollen sich in die Rolle eines kompromisslosen Kämpfers und Vernichters hineindenken", "Hier findet im Kindesalter eine paramilitärische Ausbildung statt", "Bei älteren Jugendlichen führt das Bespielen (...) zu physischer Verkrampfung, Ärger, Aggressivität, Fahrigkeit im Denken (...) und Kopfschmerzen"

RAID OVER MOSCOW — ACCESS SOFTWARE

Indiziert am: 08.08.1985 — **Indiziert auf: C64**

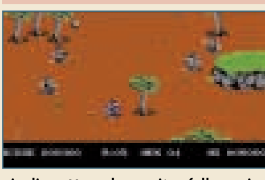


Inhalt: Als Staffelführer eines Selbstmordkommandos versucht der Spieler abwechselnd in Luft- und Bodenballereien einen sowjetischen Atomraketenangriff zu vereiteln.

Aus dem Indizierungsentscheid: "'Raid over Moscow' zwingt den Spieler, sich an einem aggressiven, militärischen Atomkrieg zwischen den beiden Supermächten zu beteiligen", "Denkstrukturen werden erzogen, die zur Gewöhnung an den Gedanken eines atomaren Holocausts führen", "Das Spiel stellt den Krieg als hervorragende Bewährungsprobe für männliche Tugenden und heldische Fähigkeiten dar"

COMMANDO — CAPCOM

Indiziert am: 19.02.1987 — **Indiziert auf: C64**



Inhalt: In der Konvertierung des gleichnamigen Automaten ballert und bombt sich der Spieler als Soldat hinter den feindlichen Linien aus der Vogelperspektive durch. Scheinbar endlose Horden pixeliger Menschensprites fallen seinem MG zum Opfer.

Aus dem Indizierungsentscheid: "Der Spieler hat allein die Aufgabe, Menschen zu töten und dafür Punkte gutgeschrieben zu bekommen", "Es wird geschossen, es wird getötet", "Aggressive Verhaltensmuster werden spielerisch eingeübt", "Ein Versagen oder das Erzielen geringer Punktzahlen führt zur Frustration"

der Gewalt





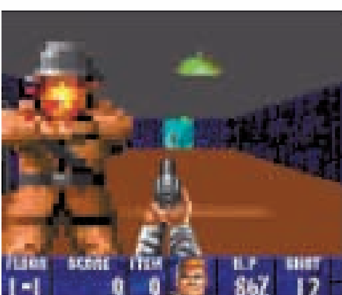
Spiele mit kriegerischer Thematik ("Beach Head" (links), "Blue Max") landeten in der frühen 8-Bit-Ära regelmäßig auf dem Index – als Grund wurde meist weniger übertriebene Brutalität als vielmehr eine kriegsverharmlosende Wirkung angeführt.

Unterhaltungsbranchen für Kontroversen gesorgt: Konservative Naturen sahen bereits Anfang der 50er durch Elvis Presleys sexy Hüftschwung den Untergang des Abendlandes heraufziehen. Ein Jahrzehnt danach entfachte George A. Romeros für damalige Verhältnisse bluttriefender Zombieklassiker "Nacht der lebenden Toten" ähnlich hitzige Diskussionen und erst kürzlich wurde Land auf, Land ab über den endgültigen Sittenverfall durch TV-Seelenstriptease à la "Big Brother" debattiert. Ergo: Vieles, was einst für öffentlichen Zündstoff sorgte, ist heute vergessen, was früher verdammt wurde, gilt inzwischen als altmodisch oder sogar Erbe der menschlichen Kultur. Besonders deutlich kann man diese Verschiebung von Wertvorstellungen im Zeitenlauf anhand von Videospielen machen. Schließlich führt die Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Schriften seit jeher genauestens Buch über jene Titel, die aus dem Raster des allgemein Zumutbaren (und Teenager-kompatiblen) herausstechen. MAN!AC hat sich in den Archiven der BPjS einmal genauer umgesehen.

Pixel-Krieg

Am Anfang war "Pong", ein neues Unterhaltungsmedium war geboren. Doch lange dauerte es nicht, bis die rasch anwachsende Videospiel-Gemeinde digitalen Nachschub jeglicher Couleur erhielt. Simple Geschicklichkeitstests, einfache Sportversoftungen und actionlastige Ballereien dominierten die Spielelandschaft Anfang der 80er-Jahre. Doch während sich die meisten Hersteller letztgenannter Kategorie mit virtuellen Kriegen gegen außerirdische Invasoren oder irgendwelche Fantasy-Monster begnügten, ging die damalige Activision-Designerin Carol Shaw einen kleinen, aber bedeutenden Schritt weiter: Ihr 1983 ursprünglich fürs Atari VCS 2600 programmiertes "River Raid" bildete unverblümt – aus heutiger Sichtweise technisch wie inhaltlich natürlich hoffnungslos veraltet – reale kriegerische Ereignisse ab. Als Pilot eines Kampfjets flog der Spieler über einen kontinuierlich dahinscrollenden Flußlauf und nahm per Pixelkanone feindliche Schiffe, Ballons oder Panzer aufs Korn. Das Modul entwickelte sich international zum Verkaufsschlager und kaum ein Jahr später ging bei der BPjS ein Antrag auf Indizierung ein, welchem schließlich auch stattgegeben wurde. Verantwortlich für das Verbot von "River Raid" war aber weniger ein (wie heute meist üblich) plakativ inszenierter Gewaltanteil. Schließlich unterschieden sich die Gegner-Sprites wie auch das gesamte Kriegsszenario aufgrund der extrem beschränkten grafischen Möglichkeiten nur um wenige Pixel vom Inhalt unzähliger anderer VCS-Titel. Vielmehr störte sich die BPjS an der angeblich kriegsverharmlosenden und -verherrlichenden Thematik und sah eine sittliche Gefährdung für jugendliche Konsumenten. Eine Einschätzung, die aus der damaligen Zeit betrachtet durchaus nachvollziehbar erscheint: Die Angst vor einer Auseinandersetzung zwischen westlichen und östlichen Atommächten schwirrte in den Köpfen der Bevölkerung herum, die öffentliche Verarbeitung der Gräueltaten des Zweiten Weltkriegs steckte Anfang der 80er noch immer in den Kinderschuhen. Die Sorge, dass Krieg als Spiel bei Heranwachsenden zu einer sozial-ethischen Desorientierung führen könne, resultierte in den Folgejahren in der Indizierung vieler vergleichbarer Titel: Ob Bombersimulation ("Blue Max"), fiktiver Sturmangriff auf die Sowjetunion ("Raid over Moscow") oder Flakverteidigung ("Beach Head") – trotz aus heutiger Sicht optisch geradezu abstrakter Inszenierung galten bis Mitte der achtziger Jahre häufig bereits kriegerische Inhalte als wesentliches Indizierungskriterium.





"Commando"-ähnliche Kriegsspiele wie "Rambo 2" läuteten eine neue Ära der Gewaltdarstellung ein, genau wie das Ego-Frühwerk "Wolfenstein 3D" ein Dekade später.

BARBARIAN: Der mächtigste Krieger — PALACE SOFTWARE

Indiziert am: 16.10.1987 — **Indiziert auf: C64**

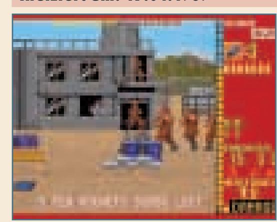


Inhalt: In urzeitlichen Kampfarenen stehen sich zwei muskelgestählte Krieger gegenüber. Geschick im Umgang mit dem Breitschwert entscheidet über Sieg oder Tod.

Aus dem Indizierungsentscheid: "In der Bedienungsanleitung benutzte (Manöver-)Begriffe wie 'Nackenschlag' oder 'Todeswirbel' geben den tödlichen Ernst des Spiels nicht wieder", "Mit dem Schwert müssen Hiebe gegen den Gegner ausgeteilt werden, die ihm blutrote Verletzungen zufügen oder seinen Kopf abschlagen", "Der Tötungsvorgang wird bagatellisiert und ins Lächerliche gezogen"

OPERATION WOLF — TAITO

Indiziert am: 17.04.1989 — **Indiziert auf: Amiga**



Inhalt: In der Konvertierung des gleichnamigen Arcade-Geballers legt der Spieler via Fadenkreuz auf Horden feindlicher Soldaten, Panzerfahrzeuge oder Helikopter an. Der Automat verfügte im Gegensatz zur Heimversion über eine Lightgun.

Aus dem Indizierungsentscheid: "Durch die realistische Darstellung – bei im Vordergrund kämpfenden Soldaten sind sogar einzelne Gesichtszüge zu erkennen – wird dem Spieler suggeriert, sich in einer echten Kampfsituation zu befinden", "Das Töten wird spielerisch eingeübt", "Die resultierende Jugendgefährdung ist offenbar"

MOONSTONE — MINDSCAPE

Indiziert am: 14.04.1992 — **Indiziert auf: Amiga**



Inhalt: Auf der Jagd nach Mondsteinen zieht der Spieler als einer von vier keltischen Rittern durch ein Fantasy-Land und schlachtet in Standbild-Kampfarenen ungezählte Monster ab.

Aus dem Indizierungsentscheid: "Will der Spieler das erworbene Programm in seiner Gänze erkunden, ist er gezwungen zahlreiche Gegner auf grausamste Art und Weise zu zerstückeln, da ihm sonst der Abbruch des Spiels droht", "Im spielerischen Einüben des Tötens ist die Gefahr zu sehen, dass der Respekt vor dem Leben und der körperlichen Unversehrtheit herabgesetzt wird"

Mann gegen Mann

So schnell wie in den Folgejahren die Technik voranschritt, genauso zügig veränderten sich auch die Inhalte der blühenden Computer- und Videospielkultur: Die Zeit der abstrakten Bildschirmgewalt beim Abballern klobiger, kaum zu erkennender Bitmapklumpen war endgültig zu Ende, der Hardware-Fortschritt trieb die Entwickler zu immer detaillierter umgesetzten Ideen an. Eine neue Welle von Kriegsspielen versetzte den Spieler noch intensiver und direkter an die Front: Das Töten digitaler 'Menschen' wurde zum konkreten Spielinhalt: Zahlreiche Vertreter dieser Software-Generation wie Capcoms "Commando" oder die Filmlizenz "Rambo First Blood Part 2" stellten die direkte Gewalt Mann gegen Mann in den spielerischen Mittelpunkt. Als Folge wurde fortan weniger der kriegerische Ansatz als vielmehr eine allgemein gewaltintensive Inszenierung Stein des Anstoßes: Im primitiven "Street Fighter"-Urahn "Barbarian" schlugen sich die Kontrahenten ganz unverblümt die Köpfe vom Leib, in "Operation Wolf" ballerten Spielhallenbesucher via Licht-MG ganze Horden anstürmender Bitmap-Soldaten nieder und nach einer Amiga-Partie "Moonstone" leuchtete der gesamte Bildschirm rot vom Blut niedergeschnetzelter Monster. Tiefgründige Konzepte lagen solch platten Schockern eher selten zu Grunde, dass sich mit brutalen Spielen gutes Geld machen lässt, war der Software-Industrie aber bereits damals klar. Prominentestes Beispiel hierfür dürfte Midways hierzulande teilweise beschlagnahmte "Mortal Kombat"-Reihe sein: Spielerisch der Beat'em-Up-Konkurrenz unterlegen, wurde die 2D-Prügelsaga vor allem durch ihre drastischen Splattereinlagen zu einem internationalen Megaseller.



Krieg als verharmlosendes Videospiel: Trotz Comic-Verpackung landeten bis auf die Game-Boy-Fassung alle Versionen von "Cannon Fodder" auf dem Index.



"River Raids" Erbe: Kriegs-Shooter wie "Flying Shark" waren lange umstritten.



Angst vor Nachahmern: Für die Indizierung des "Shinobi"-Sequels "Shadow Dancer" sorgt u.a. die Ninja-Thematik.



Stupider Blutrausch unter dem verlogenen Deckmantel der Moral: In "Narc" starben Junkies und Drogen-Dealer im Dutzend.

Vom Pixel-Klumpen zur Bitmap-Pracht: Als Menschen identifizierbare Sprites sorgten bis in die 90er-Jahre für Kontroversen (links: "G.I. Joe", rechts: "Sword of Sodan").

Das böse Ich

Bis Mitte der 90er sah es zunächst so aus, als ob die Entwickler ihr Pulver in Sachen virtueller Gräueltaten langsam verschossen hätten. Bis auf vereinzelte Ausrutscher erschienen im Verhältnis zu den Vorjahren deutlich weniger sinnfreie Schlachtplatten. Die Lust an 'harter' und 'realitätsnaher' Bildschirmkost war natürlich weder den Konsumenten noch der Industrie vergangen, Gewalt als reiner Selbstzweck hatte sich kommerziell aber größtenteils totgelaufen. Tiefgründige und wertvolle Spielkonzepte gewannen immer weiter an Bedeutung – was die BPjS mit wesentlich differenzierteren Beurteilungsweisen honorierte. Mit id-Softs Ego-Klassiker "Doom" erhielt diese Entwicklung zu mehr Liberalität allerdings zunächst einen Dämpfer. Erst-

GOLDEN AXE — SEGA

Indiziert am: 22.05.1992 — **Indiziert auf: Amiga**



Inhalt: In Segas Fantasy-Variante des klassischen "Final Fight"-Prügelprinzips zieht der Spieler als einer von drei bewaffneten Helden gegen böse Barbaren, Skelette und Kampfamazonen zu Felde. **Aus dem Indizierungsentscheid:** "Töten wird spielerisch eingeübt und zum sportlichen Vergnügen verniedlicht", "Der Spieler wird durch die anhaltende Bedrohung der Spielerexistenz in einen beständigen Erregungszustand versetzt", "Die angemessene Auseinandersetzung mit aggressiven Impulsen wird durch derartige Szenarien in einer entscheidenden Entwicklungsphase des Heranwachsenden blockiert"

MORTAL KOMBAT — MIDWAY

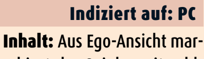
Indiziert am: 31.3.1994 Beschlagnahmt auf: alle Sega-Systeme



Bild: SNES-Version

Inhalt: In zweidimensionalen Kampfarenen versuchen sich zwei digitalisierte Martial-Arts-Spezialisten mittels blutiger Schlagcombos und brutaler Special-Moves gegenseitig zu eliminieren. **Aus dem Indizierungsentscheid:** "Der Nutzer wird ausschließlich im Sinne der Ausführung brutaler Kampfhandlungen an menschlichen Wesen gefordert", "Die Jugendgefährdung ist im geforderten reflexartigen, instinktiven Zufügen schwerster Körperverletzungen zu sehen", "Die grafischen und akustischen Animationen sind nicht geeignet, das abgebildete Geschehen als 'realitätsfernes' bzw. 'phantastisches' auszuweisen"

DOOM — IDSOFT



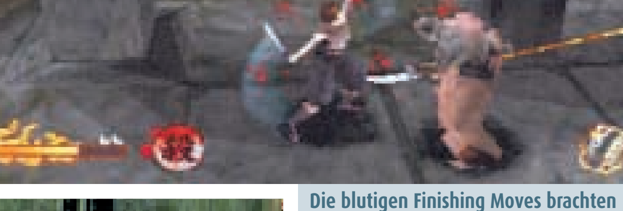
Indiziert am: 25.05.1994 — **Indiziert auf: PC**



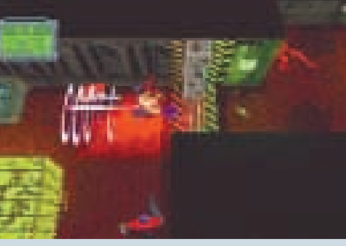
Inhalt: Aus Ego-Ansicht marschiert der Spieler mit zahlreichen Waffen im Gepäck durch weitläufige 3D-Welten voller blutgieriger Dämonen. **Aus dem Indizierungsentscheid:** "'Doom' setzt mit seiner spekulativen, effektheischenden Aufbereitung blutiger Gemetzelszenen im wesentlichen auf ein beim potenziellen Nutzer vermutetes voyeuristisches bzw. sadistisches Interesse", "Die Akte der Liquidation werden z.B. durch die aufwendige Darstellung blutig zerfetzter gegnerischer Körper positiv verstärkt"



Musterbeispiel für den Sonderweg: Das dritte "Resident Evil" wurde in allen Fassungen indiziert. Lediglich die deutsche Version entging dank wegblinkender Leichen, grauem 'Blut' und fehlender Kopfschüsse dem Jugendverkaufsverbot.



Die blutigen Finishing Moves brachten "Tenchu" auf den Index – der Nachfolger wurde vorsorglich entschärft.



Dröger "Gauntlet"-Verschnitt mit plakativ inszeniertem Blutanteil: "Loaded".

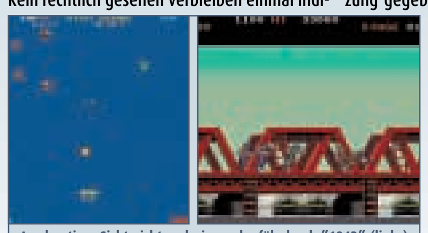
mals steuerte der Spieler keinen sichtbaren Pixel-Killer mehr. Die ungewohnte 3D-Ansicht machte den Zocker selbst zum Schlächter ungezählter Bitmap-Monster. Ein weiteres Tabu war gebrochen, ein neues Genre geboren. Wie der Urvater selbst (der "Doom"-Vorläufer "Wolfenstein 3D" konnte nicht annähernd einen so großen kommerziellen Erfolg verbuchen), landeten auch ungezählte Nachahmer und Weiterentwicklungen ("Golden Eye") des rabiaten Konzepts auf dem Index.

Eine größere Toleranz gegenüber gewalttätigem Inhalt ist in den letzten Jahren aber sowohl auf Seiten der BPjS, als auch in der Öffentlichkeit festzustellen: Für einschlägige Titel wie "Time Crisis 2" oder "Medal of Honor Frontline" hätte es vor nicht all zu langer Zeit wohl noch Indizierungsanträge seitens der Jugendämter (aufgrund derer die BPjS eine Prüfung überhaupt erst durchführt) gehagelt. Auch die bewusste Nicht-Indizierung des berüchtigten "Counter Strike" beweist einen deutlich differenzierteren Umgang mit den Inhalten sogenannter Killerspiele. Wer die BPjS folglich als verlängerten Arm der Zensur aburteilt, tut der Behörde unrecht. So sehr sich die Spielelandschaft in den letzten 20 Jahren verändert hat, die Bundesprüfstelle versuchte anhand geänderter Bewertungskriterien stets mit dieser Entwicklung Schritt zu halten. cg

Zurück in die Freiheit

Nicht alle indizierten Spiele verbleiben ewig auf der 'schwarzen Liste' der BPjS

Keine Frage: Aus heutiger Sicht wirken viele indizierte Brutalo-Werke vergangener Tage sowohl technisch als auch inhaltlich hoffnungslos veraltet. Die Gründe nachzuvollziehen, warum einige grobe Bitmap-Klumpen einst für hitzige öffentliche Diskussionen gesorgt haben, fällt im 128-Bit-Zeitalter oftmals schwer. Rein rechtlich gesehen verbleiben einmal indizierte Titel theroretisch für immer auf der Index-Liste der BPjS, egal wie antik oder lächerlich sie mittlerweile wirken mögen. Stellt jedoch ein Hersteller den kostenintensiven Antrag (Anwaltskosten etc.) auf Deindizierung, wird das betreffende Spiel ein weiteres Mal geprüft und nach zeitgemäßer Neueinschätzung gegebenenfalls wieder freigegeben. Eine Vorgehensweise, die in der Vergangenheit des öfteren angewendet wurde: So ist ein dezent modifiziertes "Doom" für den GBA frei verkäuflich, Konami holte "Green Beret" für eine Oldie-Collection vom Index und auch der Vertikal-Shooter-Klassiker "1942" von Capcom zählt nicht mehr zu den jugendgefährdenden Titeln.



Aus heutiger Sicht nicht mehr jugendgefährdend: "1942" (links) und "Green Beret" sind wieder freiverkäuflich.

VIRTUA COP — SEGA

Indiziert am: 27.03.1997 **Indiziert auf: Saturn**



Inhalt: Wie im Spielhallenoriginal erschießt der Spieler in der Rolle eines Polizisten via Lightgun auf dem Bildschirm befindliche Polygon-Gangster. Der inhaltsähnliche Nachfolger (Bild) wurde ebenfalls indiziert.

Aus dem Indizierungsentscheid: "Realitätsnah und aus einer Perspektive, die dem menschlichen Blickfeld ähnelt, inszenierte Tötungssequenzen", "Eine Steuerung, die so geringe feinmotorische Ansprüche stellt, dass sie schon bald intuitiv beherrscht wird und der im Eiltempo fortschreitenden Action nicht im Wege steht"

RESIDENT EVIL 2 — CAPCOM

Indiziert am: 30.05.1998 **Indiziert auf: Playstation**

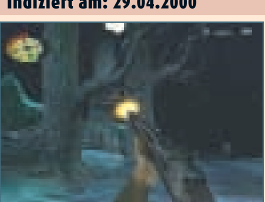


Inhalt: Wahlweise als männlicher Cop oder weiblicher Heldin durchforstet der Spieler eine monsterverseuchte Polizeistation, blutige Ballereien und Herzkasper inklusive.

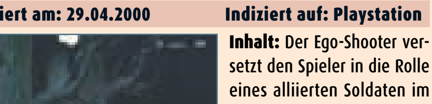
Aus dem Indizierungsentscheid: "Die Tötungsvorgänge wirken interessanter (als im Vorgänger) und damit sicherlich auch umso verrohender", "Eine deutliche Erhöhung des Gewaltpotenzials ist sowohl auf die Zahl zu tötender Gegner als auch auf die Art der Darstellung festgestellt worden", "Der 'Kick' rührt gerade aus dem Bewusstsein, mit einem ethischen Minimalkonsens der Unantastbarkeit menschlichen Lebens zu brechen und dabei Vergnügen zu empfinden"

MEDAL OF HONOR — ELECTRONIC ARTS

Indiziert am: 29.04.2000 **Indiziert auf: Playstation**



Inhalt: Der Ego-Shooter versetzt den Spieler in die Rolle eines alliierten Soldaten im Zweiten Weltkrieg, der mit Waffengewalt gegen den deutschen Feind kämpft.



Aus dem Indizierungsentscheid: "Das im Spiel einzig geforderte Handeln ist die reaktionsschnelle Liquidation der überwiegend menschlichen Gegner", "Aufgrund der atmosphärischen Dichte wird eine sehr realistische Situation erzeugt", "Ein empathischer Mitvollzug der Leiden der Opfer ist, da das einzelne gesichts- und charakterlos verbleibende Tötungsobjekt in der Masse identischer Klonen förmlich untergeht, ausgeschlossen"



Spiele-Designer gegen das Volk

Die Tagebücher von Big Blue Box TEIL 8

Spielerische Freiheit verführt zum Missbrauch selbiger: Diese Lehre mussten die Entwickler von "Fable" (vormals "Project Ego") bereits am eigenen Produkt erfahren.

In jedem Spiel ist – allem anderen übergeordnet – ein 'Groß-Design' verborgen, eine Sammlung prunkvoller Regeln, an die sich das Spiel absolut halten muss, um der Vision treu zu bleiben. Hier sind unsere:

- *Die Erfahrungen des Helden müssen sichtbar widergespiegelt werden.*
- *Die Welt und ihre Bewohner müssen in einer Art reagieren, die den Aktionen des Spielers angemessen ist.*

Der reaktive Held

Statt traditionelle RPG-Attribute anzuzeigen, bauen wir auf Morphing, das wir dem Helden angedeihen lassen. Zusätzlich versuchen wir bestmöglich, den Helden so aussehen zu lassen, als ob er auf die Geschehnisse der Welt reagiert – über kleine Änderungen in den Animationen und der Mimik (anstatt ihn aussehen zu lassen, als ob er einen krachenden, feuchten Furz allein durch Willenskraft zurückhalten würde – siehe Max P.).

Eine simulierte Welt

Statt jeden einzelnen NPC in der Welt zu scripten, fordern wir von den kleinen Leuten, interessanter zu sein, eigene Standpunkte, Stimmungen, Vorurteile und Neigungen zu haben – wie echte Menschen. Einige sind auch Arschgeigen. Wie echte Menschen eben.

Während einer frühen Experimentierphase haben wir herausgefunden, dass Kinder unglaubliche Emotionen hervorrufen; *ihre Reaktionen habe eine erstaunliche Wirkung auf Spieler. Aus diesem Grund haben wir mit viel Mühe sicher gestellt, dass die kleinen Würmchen ein besonders variantenreiches und interessantes Verhaltensspektrum aufweisen. Die eher soziopathischen würden Hühner jagen und ihnen die Scheiße heraustreten. Die passive, gelehrige Brut würde in geordneter Manier zur Schule wanken und zur Abendessenszeit wieder zu Hause erscheinen – ganz wie ihre Zombie-Pendants in der realen Welt.*

Am allerwichtigsten: Kinder starren mit einiger Intensität auf alles 'Interessante' (weibliches Gesichtshaar, Brüste, Kot – alles, was Leute richtig in Verlegenheit bringt).

Der reaktive Held + Eine simulierte Welt

Jetzt fügen wir beides zusammen und lassen unser Testteam von der Kette. Mist!

Stellt Euch vor: *Es ist ein milder Tag in Bowerstone. Die Schmetterlinge flattern umher und mit jedem Windhauch weht Dir der berauschende Geruch von Jasmin entgegen. In der Ferne hört man Kinder, die außerhalb des Schulhauses herumtollen, widerstrebend, ihre Spiele zu beenden und mit dem Unterricht zu beginnen. Schritte; tapp, tapp, tapp. Schnitt auf ein grimmiges Gesicht vor den Stadttoren, es starrt in die Ferne, Richtung Schulhaus.*

Der Unterricht hat begonnen, eingeleitet mit ein paar knappen Worten der Lehrerin. Eines der Kinder starrt gelangweilt aus dem Fenster. War da draußen nicht irgendwas? Der Mann ist in Schatten gehüllt, er schleicht sich ins Schulhaus, heimlich, Schritt für Schritt. Die Lehrerin steht mit dem Rücken zu ihm. Sie ahnt nichts.

Eines nach dem anderen beginnen die Kinder auf den Punkt hinter der Lehrerin zu starren. Die Klasse verstummt. Die Lehrerin hört plötzlich ein Geräusch hinter sich, dreht sich um und...

...sieht einen stämmigen halbnackten Mann in der Mitte des Zimmers, fröhlich die versammelte Klasse angrinsend. Gut gelaunt hebt er den Mittelfinger. Dann fängt die Schreierei an...



Die Schlussfolgerung

Es ist ein Szene wie von Seite Eins eines Boulevardblatts. Es zeigt auch, wie die gewöhnliche, videospielende Gemeinschaft, oder 'Dreggschwoine' wie wir sie zu nennen pflegen, unsere gänzlich unschuldigen Features bei erster Gelegenheit missbrauchen. Um das Design zu verteidigen, will ich folgende Punkte anmerken:

- *Der Held lächelt, weil er nicht angegriffen wird und er sich sicher fühlt.*
- *Er starrt und lächelt die Kinder an, weil sie sich in der Nähe befinden und er die Möglichkeit hat, mit ihnen zu interagieren. Ja, ja, wir wissen es: Er müsste noch mehr zwinkern.*
- *Die Kinder betrachten ihn, weil er ein neues Objekt in ihrem Sichtfeld ist. Zugegeben, der Fokuspunkt des Helden ist seine Körpermitte. Das wird noch geändert.*
- *Sie schreien, weil der Ein-Finger-Gruß als bedrohliches Verhalten betrachtet wird.*

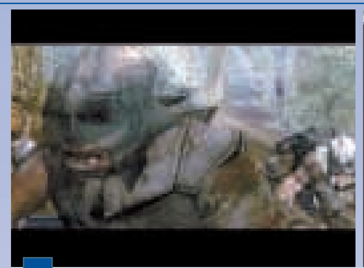
Die Schlussfolgerung? Was Du auch machst, irgendein Knallkopf wird es missbrauchen.


XBOX


Ubi Soft

Der Herr der Ringe: Die zwei Türme

Während Vivendi Universal an einem "Herr der Ringe"-Abenteuer basierend auf der Romanvorlage werkelt, kümmert sich Software-Riese Electronic Arts um die Versoftung der Kinostreifen. Mit "Der Herr der Ringe: Die zwei Türme" erscheint im November ein Action-Hammer, dessen Grundlage die ersten beiden Filme sind.
Wahlweise als Mensch Aragorn, Elbe Legolas oder Zwerg Gimli durchstreift Ihr über zwei Dutzend Levels, die sich mehr oder minder akribisch an der Kinovorlage orientieren. Nach einem nahezu unmerklichen Übergang zwischen Filmausschnitt und Einleitungssequenz in Spielegrafik findet Ihr Euch mitten im Kampfgetümmel wieder. Mit diversen Moves (schneller und starker Schlag, Fußtritt sowie Blocken) und Kombo-Attacken metzelt Ihr Euch durch Horden von Angreifern: Orks, Uruk-Hais und andere Wesen aus Mittelerde fallen effektvoll unter Euren Schwerthieben respektive Pfeilschüssen. Je geschickter Ihr die illustre Gegnerschar zerpflückt, desto mehr Erfahrungspunkte fließen auf das Konto Eures Charakters. Auf diese Weise steigen die Spielfiguren Level für Level zum Superkrieger auf – nur wer fleißig die Karriereleiter nach oben klettert, besteht im Verlauf die Massenschlachten in den Ebenen von Rohan oder die fulminant inszenierte Verteidigung der Hornburg.
Überhaupt gefällt EAs Filmumsetzung mit teils grandioser Optik, die sich vor Grafik-Highlights wie "Devil May Cry" nicht verstecken muss. Wie in Capcoms Dämonenhatz seht Ihr das Geschehen in "Die zwei Türme" aus fixen Perspektiven, die sich mit eindrucksvollen Kamerafahrten abwechseln. Durch diese Art der Präsentation und die beeindruckende Optik kommt das 3D-Gemetzel erstaunlich nahe an das Filmflair heran – ein heißer Tipp, nicht nur für glühende Tolkien-Verehrer.



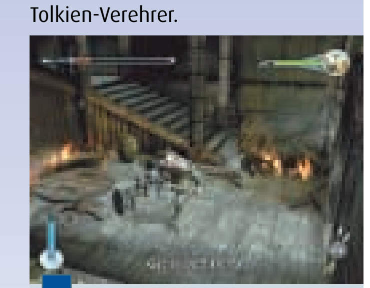
PS2 Filmszenen, die nahtlos in Spiele-Optik morphen, leiten jeden Abschnitt ein (links). Danach greift Ihr in das opulent gestaltete Geschehen ein (rechts).



PS2 Aragorn und Legolas im Kampf mit einer Horde Orks: Ihr steuert pro Level nur einen Helden, die restlichen Charaktere dirigiert die CPU.



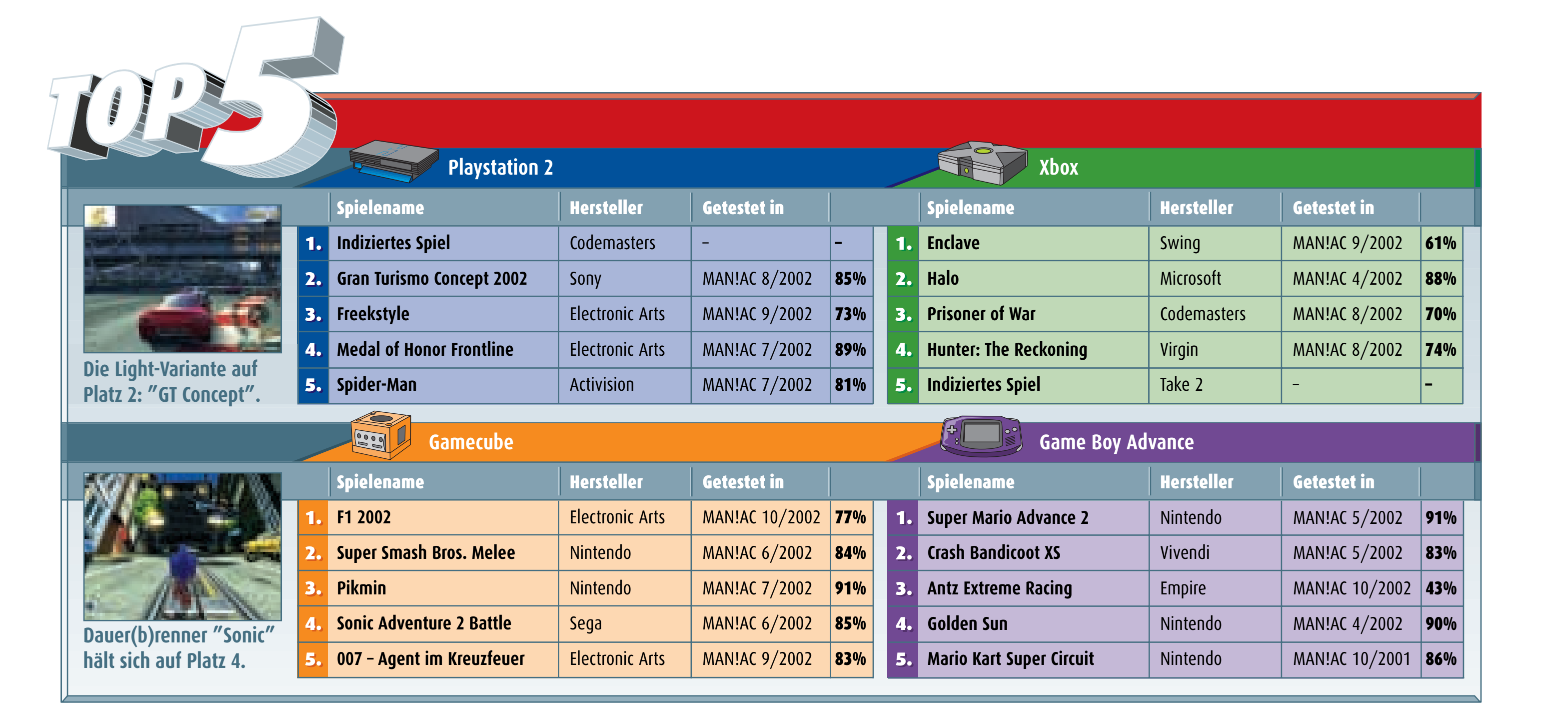
PS2 Stilsicher: Die Entwickler fingen das Flair des Films exzellent ein.



PS2 Auflockerung: Erfüllt in den Levels diverse Side-Quests.

Hersteller:	Electronic Arts
Genre:	Action
D-Termin:	November

Optisch grandios inszeniertes 3D-Gemetzel mit motivierender Auflevel-Option – basierend auf den ersten beiden "Der Herr der Ringe"-Kinofilmen.



TOP 5

Playstation 2

	Spielename	Hersteller	Getestet in	
1.	Indiziertes Spiel	Codemasters	–	–
2.	Gran Turismo Concept 2002	Sony	MAN!AC 8/2002	85%
3.	Freekstyle	Electronic Arts	MAN!AC 9/2002	73%
4.	Medal of Honor Frontline	Electronic Arts	MAN!AC 7/2002	89%
5.	Spider-Man	Activision	MAN!AC 7/2002	81%

Die Light-Variante auf Platz 2: "GT Concept".

Xbox

	Spielename	Hersteller	Getestet in	
1.	Enclave	Swing	MAN!AC 9/2002	61%
2.	Halo	Microsoft	MAN!AC 4/2002	88%
3.	Prisoner of War	Codemasters	MAN!AC 8/2002	70%
4.	Hunter: The Reckoning	Virgin	MAN!AC 8/2002	74%
5.	Indiziertes Spiel	Take 2	–	–

Gamecube

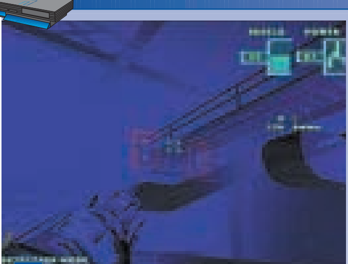
	Spielename	Hersteller	Getestet in	
1.	F1 2002	Electronic Arts	MAN!AC 10/2002	77%
2.	Super Smash Bros. Melee	Nintendo	MAN!AC 6/2002	84%
3.	Pikmin	Nintendo	MAN!AC 7/2002	91%
4.	Sonic Adventure 2 Battle	Sega	MAN!AC 6/2002	85%
5.	007 – Agent im Kreuzfeuer	Electronic Arts	MAN!AC 9/2002	83%

Dauer(b)renner "Sonic" hält sich auf Platz 4.

Game Boy Advance

	Spielename	Hersteller	Getestet in	
1.	Super Mario Advance 2	Nintendo	MAN!AC 5/2002	91%
2.	Crash Bandicoot XS	Vivendi	MAN!AC 5/2002	83%
3.	Antz Extreme Racing	Empire	MAN!AC 10/2002	43%
4.	Golden Sun	Nintendo	MAN!AC 4/2002	90%
5.	Mario Kart Super Circuit	Nintendo	MAN!AC 10/2001	86%

Robocop



PS2 Spannen für's Gesetz: Dank Infrarot-Blick schaut Ihr durch Wände.



PS2 Alter Bekannter: Auch die Killermaschine ED-209 will Euch ans Blech.

▶ Während die zukunftsorientierte "Matrix"-Lizenz mitsamt den Labels Shiny und Interplay kurzerhand an Infogrames verhökert wurde, wühlte Titus in den Hollywood-Archiven und griff bei der Paul-Verhoeven-Schöpfung "Robocop" zu. Als Ex-Cop Murphy nehmt Ihr mal wieder den Kampf gegen die korrupte OCP-Organisation auf: Schauplatz ist den Filmvorlagen entsprechend ein futuristisches Detroit, das vom Chaos regiert wird. Nur Ihr als Beschützer senkt quasi im Alleingang die Verbrechensquote im altbekannten Ego-Shooter-Stil. Dank Extras wie Infrarotblick und mächtigen Wummen kommt Ihr Ganoven schnell auf die Spur – ergeben sich diese, müsst Ihr prompt vom Feuerknopf gehen, um nicht gegen das Gesetz zu verstoßen. Technisch hat die Grafik zwar noch mit Rucklern zu kämpfen, aber das Grundpotenzial stimmt.

Hersteller:	Titus
Genre:	Action
D-Termin:	November

Interessanter Ego-Shooter mit cooler Filmlizenz: Säubert als Blechbulle mit hilfreichen Gimmicks die Straßen Detroits von Bösewichten.

Total Immersion Racing



PS2 Rempeleien gehören bei geschlossenen Sportwagen zum Rennalltag dazu.

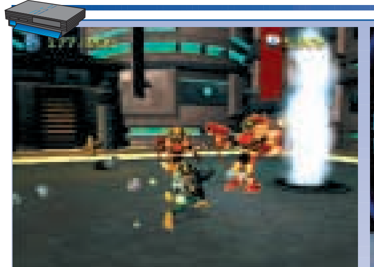
▶ Während "Burnout 2", "Need for Speed: Hot Pursuit 2" & Co. öffentliche Straßen als Raserstätte auserkoren haben, kehrt Ihr mit "Total Immersion Racing" zum Ernst des Rennfahrerlebens zurück: Mit einem GT-Sportwagen heizt Ihr über zwölf bekannte Kurse rund um den Globus – neben amerikanischen und japanischen Vertretern dürfen traditionelle Pisten wie der Hockenheimring, Monza oder Silverstone nicht fehlen. Neben Einzelrennen und Herausforderungen, bei denen Ihr jeweils gegen Markenkollegen antretet, warten eine ausgewachsene Rennfahrerkarriere mit mehreren Meisterschaften und umfassenden Setup-Möglichkeiten auf Euch – dank ordentlicher Technik und anspruchsvoller Fahrphysik ist's für Rennfahrer ein interessanter Kandidat.

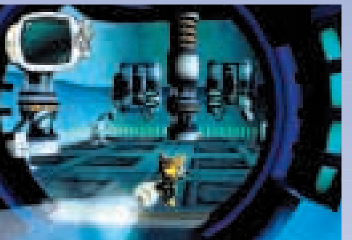
Hersteller:	Empire
Genre:	Rennspiel
D-Termin:	November

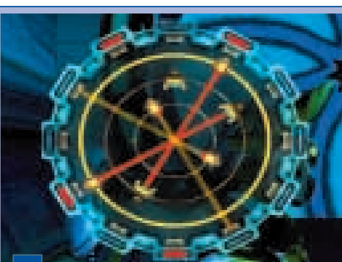
Schnörkellose Sportwagensimulation, die wenig Kompromisse eingeht: Auf einem Dutzend Kurse rast Ihr mit realistisch schwerer Steuerung zum Sieg.




Ratchet & Clank


PS2 Feuer frei: Feindliche Roboter fordern Euch laufend zu Duellen heraus.


PS2 Das saugt: Mit dieser Wumme schlürft Ihr Gegner kurzerhand ein.


PS2 Ballerpausen: Knobeleien für die grauen Zellen gibt's natürlich auch.

Nachdem die Pflege von Insomniacs bisherigem Maskottchen "Spyro" nun in anderen Händen ruht (siehe rechts unten), wenden sich die Amerikaner neuen Ufern zu: Aus ihrem Haus stammt das neue Heldenduo, das dieses Jahr im Hüpfspielsektor gegen Mario und Blinx konkurrieren soll. "Ratchet & Clank" legt dabei Wert auf große Abwechslung und bietet mehr als bloße Jump'n'Run-Platitüden: Die Abenteuer des tierischen Söldners mit seinem Roboterkumpel spielen nicht in pappsüßen Fantasywelten, stattdessen tummelt Ihr Euch in einer coolen Zukunftswelt. Außerdem wurde der Actiongehalt gehörig hochgeschraubt: So sucht Ihr nicht stundenlang nach niedlichen Gegnern, sondern seid häufig in aufreibende Duelle mit Feindesvolk verwickelt – damit Ihr Euch dabei auch zünftig wehren könnt, steht ein reichhaltiges und aufrüstbares Waffenarsenal parat. Robohelfer Clank fungiert zudem u.a. als Helikopter und Hilfegeber.

Hersteller:	Sony
Genre:	Jump'n'Run
D-Termin:	November

Flotte Mischung aus Jump'n'Run und actionlastiger Ballerei mit dickem Umfang, coolen Waffen und gewitzten Charakteren.

PAL UPDATE



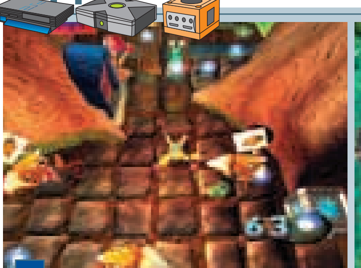
Resident Evil

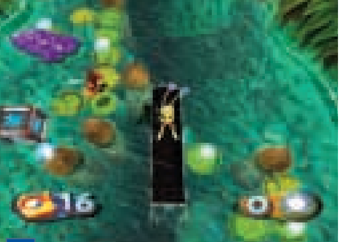
Gamecube, Test in MAN!AC 10/02

Wie prognostiziert gleicht die deutsche Fassung dem US-Pendant fast wie ein Ei dem anderen. Sprich: Blut, Kopfschüsse und alle anderen Features sind unverändert drin. Darüber hinaus gibt's einen 60Hz-Modus und deutsche Bildschirmtexte. Bravo!

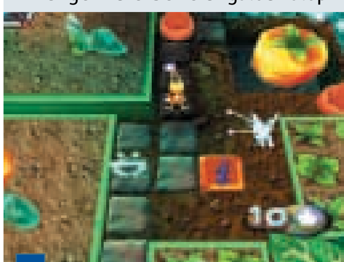
90%

Zapper


PS2 Lasst Ihr die Demonstranten in Frieden, könnt Ihr beruhigt weiter hüpfen.


PS2 Timing nötig: Über Seerosen weicht Ihr auftauchenden Hindernissen aus.

Amphibien sind out, Insekten sind in: Während Arcade-Oldie "Frogger" nach seinem letzten verunglückten PS2-Abenteuer in Rente geschickt wurde, springt nun Grillenheld "Zapper" in die Bresche. Um Euren entführten Bruder zu retten, hüpft Ihr in vier Welten von Feld zu Feld und sammelt die gelegten Eier der Oberschurkin ein. Natürlich wollen deren Anhänger Eure Befreiungstour stoppen und lauern deshalb darauf, Euch eins auszuwischen. Zum Glück seid Ihr mit zwei Allzweckfühlern ausgestattet: Per Knopfdruck ortet Ihr das nächstgelegene Ei, brennt Bösewichten einen Stromschlag aufs Chitin oder ruft hilfreiche Fliegen herbei, die Euch noch mehr Feuerkraft spendieren. Die farbenfrohe Hüpferei verknüpft gekonnt "Frogger"-Anleihen mit eigenen Ideen und macht Lust auf mehr, zumal auch noch diverse Mehrspieler-Modi spendiert wurden.


PS2 Wenn Ihr die Grinse-Insekten aufsammelt, sind stärkere Zaps möglich.

Hersteller:	Infogrames
Genre:	Jump'n'Run
D-Termin:	November (PS2), 2003

Die einfachsten Ideen sind doch oft die besten: Knuffiges Jump'n'Run mit gewitzten Retro-Anleihen und skurriler Insekten-Optik.

Spyro: Enter the Dragonfly


PS2 Ob zu Fuß oder in Vehikeln: Spyro ist so wehrhaft wie in der Vergangenheit.

Spyro macht's der Beutelratte nach: Ebenso wie "Crash Bandicoot" wandelt sich der lila Drache nun zum Multi-Konsolen-Vertreter, nachdem die zeitweilige Sony-Exklusivität abgelaufen ist – als erstes (sieht man von den Handheld-Abenteuern ab) profitieren davon neben den PS2- die Gamecube-Besitzer. "Spyro: Enter the Dragonfly" scheut Experimente und bleibt den liebgewonnenen Prinzipien treu: Euer Knuddeldrache flitzt durch bunte Landschaften, sammelt Juwelen, springt über abenteuerliche Plattformkombinationen und versengt putzigen Schurken den Hintern – zudem lässt sich Euer Atem im Laufe des Spiels auch auf Feuer- und Luftblasenvarianten umrüsten. Als Storyhintergrund dient die Suche nach den verschwundenen Libellen, ohne die sich seine Drachenkollegen arg schutzlos vorkommen und die Ihr deshalb wieder einfangen müsst. Wie gewohnt wird die Hüpferei durch zahlreiche Minispiele und die Benutzung skurriler Fahrzeuge aufgelockert – Hüpfspielfans dürfen sich auf gewohnte "Spyro"-Kost freuen.

Hersteller:	Vivendi Universal
Genre:	Jump'n'Run
D-Termin:	November

Farbenfrohes 3D-Hüpfspiel für jede Altersgruppe: Der lila Drache glänzt mit einer Prise Humor, fantasievollen Szenarien und vielen Minispielen.

Chaos in Griechenland: Totalverbot für Spiele

Deutsche Videospieler, die sich von tendenziöser Berichterstattung und einseitiger Miesmache fossilierter Wissenschaftler gekränkt fühlen, haben wenigstens einen kleinen Trost: Ganz so behämmert wie in Griechenland sind unsere Volksvertreter (noch) nicht. Im Ursprungsland der Olympischen Spiele wurde unlängst von der übereifrigen Regierung im Kampf gegen geldraubende Glücksspiele kurzerhand gleich alles verboten, was öffentlich gespielt werden kann und irgendwas mit Elektronik zu tun hat – das ist nicht nur für Besitzer von Spielhallen und Internet-Cafés fatal, sondern macht theoretisch selbst arglos urlaubende GBA-Besitzer zu potenziellen Straftätern: Eine Runde "Super Mario Advance" wäre bei den Hellenen dank schwammiger Formulierungen des neuen, unseligen Gesetzes moralisch genauso verderblich wie das zwanghafte Füttern eines einarmigen Banditen. Natürlich stieß diese Entscheidung bei der zockenden Bevölkerung auf massives Unverständnis und rief heftige Proteste hervor: Petitionen im Internet wurden weltweit und massenhaft unterstützt. Immerhin ist ein möglicher Sieg der Vernunft in Sicht, denn ein hohes Gericht hat Mitte September das ganze Gesetz als verfassungswidrig gekippt – trotzdem scheint die Rechtslage immer noch unsicher.



Illegal: "Beach Spikers"-Zocken auf der griechischen Insel Rhodos.

Take 2: Kriminell erfolgreich

"GTA 3" macht's möglich: Obwohl Hersteller Take 2 im vergangenen Quartal gerade mal ein paar PS2-Budget-Titel in den USA sowie drei nicht überragend erfolgreiche PC-Spiele veröffentlicht hat, stieg der Umsatz im Vorjahresvergleich um 51% auf 122,5 Millionen US-Dollar. im Gegensatz zum gleichen Quartal 2001, in dem noch 665.000 Dollar Verlust verzeichnet wurden, machte man sogar 4,8 Millionen Gewinn. Grund ist natürlich die Dauerbrenner-Qualität von "GTA 3" auf der PS2 – und mit "Vice City" wird in naher Zukunft die nächste Quelle sprudeln.

MAN!AC NEWS

BERICHTE, ANALYSEN UND TRENDS AUS DER SPIELEBRANCHE...

Xbox Live: Online am Horizont

Microsoft macht ernst: Nicht nur in den USA soll der Xbox-Online-Service in diesem Jahr loslegen, auch interessierte Europäer dürften noch 2002 zum Zug kommen. Während eine technische Beta-Phase bereits läuft, werden in diesem Monat etwa 3.000 Personen aus Großbritannien, Frankreich und Deutschland mit dem Testbetrieb beginnen. Zwar soll der Start von 'Xbox Live' erst Anfang 2003 in Europa erfolgen, Spieler mit Xbox und Breitband-Anschluss werden aber schon Ende des Jahres kostenlos den Service nutzen können. Sobald erste Titel mit Online-Komponente erscheinen (z.B. "Unreal Championship"), sollt Ihr Euch bei 'Xbox Live' anmelden können – berechnet wird der Jahresbeitrag aber erst ab offiziellem Start des Service. Dafür habt Ihr zu diesem Zeitpunkt aber noch keinen Anspruch auf reibungslose Funktion der Online-Spielerei.



MICROSOFT GOES SHOPPING

Ein Aufschrei geht durch die Nintendo-Fangemeinde: Rare an Microsoft verkauft? Nur noch exklusive Xbox-Auftritte von "Conker" & Co.?
"Jetzt schlägt's aber 13, irgendwann kauft Gates auch noch Square und Capcom und Sega!", denken sich Big-N-Freunde und liegen der Wahrheit damit sicher relativ nahe. Natürlich versucht Microsoft, seine Stellung im Markt zu zementieren, und da Parade-Entwickler nun mal nicht auf Redmonder Blautannen wachsen, wird mit den Millionen in jede erdenkliche Richtung gewedelt. Bevor aber der geneigte Gamecube-Freund vor Gram über diesen Verlust an Spielspaß-Potenzial zu wütenden Xbox-Hetztiraden ansetzt, sollte er sich mal überlegen, dass immer zwei Seiten an einem Handel beteiligt sind. Nintendo besitzt 49 Prozent von Rare und wird sich diesen Anteil sicher nicht ohne Grund vergolden lassen. Was haben die Engländer denn großartiges in den letzten Jahren entwickelt, das dem N64 respektive Gamecube zu Markterfolg verholfen hätte? Richtig: Nichts (und bevor es böse Zuschriften hagelt – dies ist keine Aussage über die zweifellos hohe Qualität von "Banjo" und Konsorten). Rare ist zur unbedeutenden Größe für Nintendo geschrumpft, wieso sollte man sie dann nicht an Microsoft verkaufen? Bleibt nur die Frage, warum der Entwickler plötzlich auf Xbox wieder zu Bestseller-Form auflaufen sollte...

USA: PS2 wird zum Videorekorder

Dass Sony die PS2 und ihre Nachkommen als zentrales Multimedia-Element in den heimischen Wohnzimmern installieren möchte, ist hinreichend bekannt – langsam wird diese Vision aber Realität.
Während Festplattenrekorder hierzulande nahezu unbekannt sind, haben sich die Geräte der Marken TiVo & Co. in den USA bereits etabliert. Dank 'Digital Video Recording' lassen sich damit Filme und Fernsehsendungen praktisch verlustfrei aufnehmen und bequem ansehen – Herumspulen entfällt, beliebige Klopausen sind möglich. Dieselben Funktionen gibt's nun für PS2-Besitzer, die den unlängst in den USA erschienenen Breitband-Adapter ergattern konnten. Dank der Software zweier US-Firmen kann die PS2 mit einem PC verbunden werden und aufgenommene Sendungen von dessen Festplatte am Fernseher darstellen. Dies ist zwar auch mit Hilfe TV-fähiger Grafikkarten möglich, dennoch scheint so der erste Schritt gemacht: Schließlich soll die PS2 ja irgendwann selbst über eine dicke 40-GB-Festplatte verfügen.

Tank leer: Microprose dicht gemacht

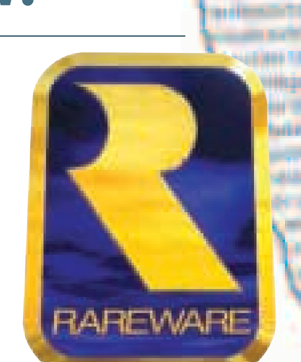
Eine schlechte Nachricht für alle Freunde knackharter F1-Simulationen: Infogrames hat das Microprose-Studio in England geschlossen – dort war Altmeister Geoff Crammond am Werk, der eigentlich noch sein "Grand Prix 4" für die Xbox komplettieren sollte. Mit dem Ende von Microprose UK ist wohl auch der stetig verschobene Xbox-Titel dem Untergang geweiht. Vom Traditionshersteller Microprose, der im Zuge der Hasbro-Interactive-Aquisition an Infogrames fiel, existiert nur noch ein einziges USA-Studio. Einhergehend mit dem Ende von "Grand Prix" hat Infogrames mit "Grand Prix Challenge" indes ein neues F1-Spiel für die PS2 angekündigt.



Ende einer Ära: Microprose ist nicht mehr in Großbritannien.

Rumoren bei Rare: Werden die Engländer endgültig Xbox-exklusiv?

Diese Nachricht hielt die Branche den gesamten Monat in Atem: Hat Microsoft nun Rare gekauft oder nicht? Anfang September kamen die ersten Gerüchte auf: Einer der wichtigsten Second-Party-Entwickler Nintendos soll vom Gates-Konzern für schlappe 350 bis 500 Millionen Euro gekauft worden sein. Eine Nachfrage der MAN!AC bei Microsofts englischem Xbox-PR-Chef Paul Fox brachte nur die Aussage: "Kein Kommentar, wartet bis X02."
Da das Xbox-Festival X02 im spanischen Sevilla am 24. und 25. September und damit nach Drucklegung dieser Ausgabe stattfand, müssen wir Euch leider noch im Ungewissen lassen. Allerdings sprechen einige Anzeichen für die Richtigkeit des Ganzen: Angeblich hat sich mit Yasuhiro Minagawa ein Nintendo-Sprecher zu Wort gemeldet, der über die Unwichtigkeit von Rare für Nintendo sinnierte: "Rares Beitrag zu unseren Gesamtverkäufen beträgt nur 1,5%, Tendenz sinkend. Wir könnten ins Auge fassen, Rare-Anteile zu verkaufen, an Microsoft oder andere." Nintendo besitzt 49% des englischen Entwicklers. Richtig ist auch, dass Rare bislang für den Gamecube unbedeutend war und momentan allein "Starfox Adventures" in den Veröffentlichungslisten steht.
Egal, was mit Rare geschieht, zu bedenken ist, dass bei einem Verkauf an Microsoft nur ein Teil ehemaliger Produkte der Engländer als Neuauflagen oder Fortsetzungen auf der Xbox erscheinen könnten. Starfox oder Donkey Kong sind beispielsweise Nintendo-Charaktere und damit nicht Teil des Deals – selbst die Rechte an "Perfect Dark" oder "Banjo-Kazooie" könnten je nach Vertragslage Big N zustehen. In der nächsten Ausgabe wissen wir mehr.



Hersteller-ABC A

Activision
Gegründet: 1979
Von unzufriedenen Atari-Mitarbeitern (u.a. David Crane und Alan Miller) aus der Taufe gehoben, feierte Activision seine ersten Welterfolge mit VCS-Titeln wie "Pitfall!" oder "Kaboom!". Nach dem Zusammenbruch des Marktes 1984 folgte eine düstere Dekade, in der zwar stetig Software für Heimcomputer und Konsolen veröffentlicht wurde, Activision aber in Bedeutungslosigkeit versank. Erst ab 1997 ging es dank eines Publishing-Vertrags mit id-Software und der Forcierung im PC-Markt steil nach oben. 1999 gelang dank des Glückstreffers "Tony Hawk's Pro Skater" der endgültige Aufstieg in die Spitzengruppe der Spielehersteller: Im letzten Fiskaljahr wurden Einkünfte von 786 Millionen US-Dollar erzielt.



Pink Power: Kirby kehrt zurück

Während Mario und Link seit seligen NES-Zeiten im Videospiel-Rampenlicht stehen, führte Markenkollege Kirby in den letzten Jahren ein recht beschauliches und unspektakuläres Leben: Das ursprünglich für die Anfangszeit des N64 angekündigte "Kirby's Air Ride" verschwand spurlos, erst zum Ende der Modulkonsole trudelte das knuffige, aber wenig beachtete "Kirby 64"-Jump'n'-Run ein. Selbst auf dem Game Boy Color gelang dem Knuffel wenig, sein "Tilt'n'Tumble" war zwar dank innovativer Balance-Steuerung gelungen, wurde aber in Europa erst gar nicht veröffentlicht.
Die Zukunft sieht für Kirby dagegen im Wortsinn rosig aus: Der neue Nintendo-Präsident Satoru Iwata ist der Erfinder des putzigen Marshmallows und sorgt nun dafür, dass seine Schöpfung wieder Ikonenstatus erlangt. Den Anfang macht eine dieser Tage im amerikanischen TV angelaufene Zeichentrickserie mit dem skurrilen Namen "Kirby: Right Back at Ya", zu Weihnachten folgt ein neues GBA-Abenteuer, das in den Staaten durch einen Fast-Food-Werbedeal unterstützt wird – für die stete Verfettung der Kids ist also hinreichend gesorgt.
Was genau von dieser groß geplanten Kampagne über den Ozean schwappen wird und ob wir nach "Captain N" und "Super Mario" mal wieder eine Zeichentrickserie auf Nintendo-Basis erleben werden, ist noch nicht klar. Nur eins steht fest: Der rosa Knuddelheld soll auch bei uns ein umfangreiches Konsolen-Comeback feiern.

Die Sims: Voll die Werbung

Mussten bislang gewöhnlich die Publisher für die Verwendung von Markennamen und Lizenzen ordentlich Geld abdrücken, wendet sich nun dank der Massenmarkt-Relevanz von Video- und Computerspielen das Blatt. Electronic Arts macht wie so oft den Vorreiter: Der US-Gigant hat mit dem CPU-Hersteller Intel und dem Burger-Bräter Mc Donalds einen millionenschweren Vertrag über Product Placement im Titel "Die Sims Online" abgeschlossen.
Was man gewöhnlich von Hollywood-Streifen kennt (James Bond fährt BMW, die "Matrix"-Helden verwenden Nokia-Handys), hält nun auch im Spiel Einzug. Bei der (zunächst auf PC beschränkten) Online-Variante der Lebenssimulation "Die Sims" werden die Heimcomputer der Männchen mit Intel-Logo ausgestattet, beim Einschalten ertönt der aus der Werbung bekannte Jingle. Die Platzierung des Big-Mäc-Konzerns geht noch weiter: Fleißigen Spielern wird es möglich sein, neben Politiker- oder Arbeiterkarrieren auch die eines McDonalds-Managers einzuschlagen.
Bis "Die Sims Online" zum Jahresende veröffentlicht wird, sollen noch weitere Werbeverträge angekündigt werden. Das Interesse der Industrie kommt nicht von ungefähr: Die "Sim"-Titel haben sich weltweit bislang 19 Millionen mal verkauft, außerdem sind etwa die Hälfte der Spieler weiblich und jung – die perfekte Zielgruppe.

PS3 ohne feste Form

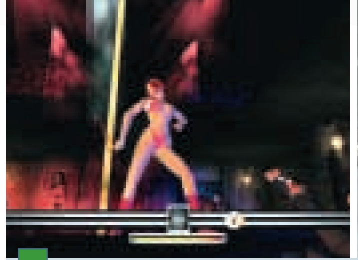
Laut eines Berichts der Nachrichtenagentur Reuters könnte die nächste Playstation ohne einheitliche Konsolenform auf den Markt kommen. Sony plane, das PS3-Kernstück – den "Cell"-Prozessor – auch in anderen elektronischen Geräten unterzubringen. "Wir denken nicht über Hardware nach. Die ideale Lösung wäre ein Betriebssystem, das in verschiedenste Heimgeräte eingebaut wäre und Spielesoftware laufen ließe", so Kenichi Fukunaga, Sprecher von Sony Computer Entertainment.

AM RANDE

+++ EA schlägt zu: Der Spielegigant übernimmt ab sofort den Vertrieb aller kommenden Namco-Titel für Gamecube und Xbox in Europa (PS2-Software wird weiterhin von Sony veröffentlicht), darunter "Dead to Rights" und das langerwartete Prügelspektakel "Soul Calibur 2". **+++ Rockstar dreht auf:** Nicht nur, dass "GTA Vice City" bereits jetzt auf dem besten Weg ist, alle PS2-Verkaufsrekorde zu brechen (vier Millionen Vorbestellungen allein in den USA), auch in Sachen Musik wird hochgestapelt: Satte sieben Soundtrack-CDs sollen den Weg in die Verkaufsregale der Plattenläden finden – für jede Radiostation gibt's einen eigenen Silberling. **+++ Mario ist Nintendos Sonnenschein:** Die Veröffentlichung von "Super Mario Sunshine" in den USA hat dem Gamecube einen enormen Schub verpasst. In den ersten zehn Tagen stieg der Absatz der Konsole um 50 Prozent. Zudem schlug Mario sowohl "Halo", als auch "GTA 3": Insgesamt 350.000 mal ging das Spiel in zehn Tagen über die Theke. **+++ US-Industrie sponsort Armee:** Die amerikanischen Spielehersteller verschaffen den über 10.000 Seeleuten der 72 U-Boote der US Navy Abwechslung vom Unterwasser-Alltag. Jedes der Schiffe wurde mit Konsolen und rund 20 aktuellen Spieletiteln ausgestattet.

OVERSEAS

Dead to Rights




XB Minispiele spicken den Verlauf Eures Abenteuers: Während der Pseudo-Bemani-Strip wenig ansprechend ausfällt, macht das Gewichtheben im Knast Laune.

Das Leben als Cop ist ein hartes Brot: Jack Slate befindet sich gerade auf Routinetour durch die düsteren Ecken von Grant City, als er zu einem Tatort gerufen wird. Nachdem er einen Haufen ballerwütiger Schurken kalt gestellt hat, erwartet ihn eine böse Überraschung – das Mordopfer ist nämlich sein Vater. Bei anfänglichen Ermittlungen auf eigene Faust lockt man ihn auch noch in eine Falle und schiebt ihm die Schuld an einem weiteren Mord unter. Nun liegt es an Euch, mit Jack vor seiner Hinrichtung zu fliehen und gleichzeitig den wahren Tätern auf die Spur zu kommen... In "Dead to Rights" von den amerikanischen Namco-Studios steuert Ihr Jack Slate in einer Third-Person-Ansicht durch Feind-strotzende Szenarien, ballert mit einer satten Auswahl an wirkungsvollen Wummen umher oder versucht Euch mittels Scharfschützengewehr gezielter an Kopfschüssen – die Ähnlichkeiten mit Sonys "Syphon Filter"-Trilogie sind nicht zu übersehen. Auch weitere, teils indizierte Vorbilder fanden Verwendung: Ist Eure Adrenalinleiste durch erfolgreiche Aktionen gefüllt, führt Ihr per Knopfdruck einen Sprung in Zeitlupe aus. Entsprechend bewegen sich die umgebenden Feinde nur noch langsam, was Ihr zum effektiveren Abballern nutzt. Zusätzlich wurden Jack Slate eine Handvoll origineller Angriffsmöglichkeiten spendiert: Da der Cop beim K-9-Dezernat tätig ist, begleitet ihn sein Hundepartner Shadow, den Ihr per Knopfdruck auf ein Opfer hetzt – der brave Bello apportiert auch gleich noch die Waffe des Schurken.



XB Massage-Massaker: Während die arg luftig gewandete Eve (rechts) Euch hier noch Schützenhilfe gibt, müsst Ihr sie gleich darauf selber vor Bleisalven retten.

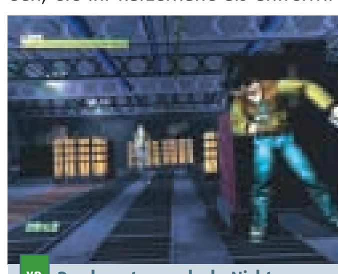


XB Gib die Wumme her: Die zahlreichen 'Disarm'-Aktionen sind mit Nahaufnahmen, Zeitlupensequenzen und Kameraschwenks spektakulär in Szene gesetzt.

Meucheln mit Stil

Seid Ihr mit bloßen Händen unterwegs, könnt Ihr über Kicks und Schläge attackieren oder einen der zahllosen 'Disarm'-Moves einleiten: In einer oft harten Actionsequenz, die John-Woo-mäßig mit schicken Kameraperspektiven und Wiederholungen dargestellt wird, entwendet Ihr dem Bösewicht seine Waffe und blast ihm gleich noch sein Lebenslicht aus.

In den meisten der 15 langen Kapitel seid Ihr nach dem Motto 'Einer gegen alle' unterwegs und ballert Euch mittels halbautomatischer Zielerfassung durch Heere von Schurken. Neben der Nutzung der verschiedenen Angriffstechniken ist trotz aller Hektik auch durchdachtes Vorgehen mit geschickter Deckungssuche notwendig, um nicht als Sieb zu enden. Dieses Schicksal winkt dagegen allen Feinden, die Ihr kurzerhand als unfreiwil-



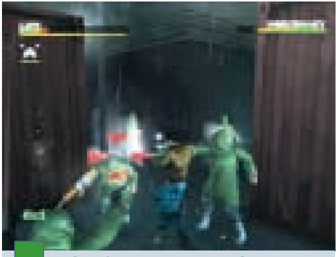
XB Das kennt man doch: Nicht nur Snake kann um die Ecke spitzeln.



XB Ein harter Cop kennt keine 'Payne': Über Sprungeinlagen im Zeitlupentempo ballert Ihr bei geschickter Pad-Handhabung gleich ein halbes Dutzend Feinde ab.



XB Auch das Gun-Shooter-ähnliche Zielkreuzballern wird einmal geboten.



XB Gehäufter Frust im Spiel: Ein ganzes Rudel greift Euch an.

liges menschliches Schild rekrutiert: Müsst Ihr nämlich über offenes Gelände, schiebt Ihr am besten einen anderen Körper als Schutz vor Euch her – eine Weile lang fängt das bedauernswerte Opfer die Kugeln für Euch ein. Für Abwechslung vom bleihaltigen Alltag sorgen Abschnitte, in denen Ihr zwangsweise auf Eure Faustkampfkünste angewiesen seid und eine Reihe Minispiele, über die Ihr im Spielverlauf stolpert: So knackt Ihr Türschlösser in Reaktionstests, müsst als Stripperin tanzend Wächter ablenken oder nehmt im Knast an verschiedenen Kraftübungen teil. Die Qualität dieser Aufgaben variiert stark, so ist z.B. gerade die vermeintlich erotische Hüftwackelei im Nachtclub ziemlich dröge ausgefallen.

Hart und ohne Gnade

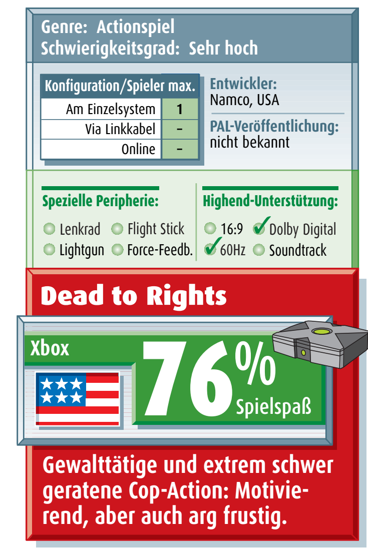
Leider dämpfen einige weitere Macken den Spielspaß von "Dead to Rights": So sieht man dem Titel seine ursprünglich geplante PS2-Herkunft deutlich an, denn unspektakuläre Texturen und vor allem die eckigen Charaktere sind höchstens mittleres Xbox-Niveau. Immerhin machen die abwechslungs- und detailreichen Szenarien diesen Nachteil wieder etwas wett. Der reichlich hohe Brutalitätsgrad mit teils arg zynischen Eliminierungsanimationen schreckt zarte Gemüter ab, echter Frust kommt aber durch den knackigen Schwierigkeitsgrad auf: Bereits im ersten Spieldrittel landet Ihr regelmäßig in Situationen, bei denen ein halbes Dutzend schwerbewaffneter Schurken auf einmal heranstürmt – ohne blitzartige Reflexe und ein gutes Maß an Glück beißt Ihr praktisch im Sekundentakt ins Gras. Zudem macht Euch die Kameraführung in der Hektik manchmal einen dicken Strich durch die Rechnung. Schade drum, denn so wird "Dead to Rights" trotz motivierender Action allein zum Fall für frustgestählte Hardcore-Zocker – die haben dann aber ein spannendes Abenteuer vor sich. us



XB Dumm gelaufen: Wenn sich unachtsame Schurken zu nahe an Euch heran wagen, nehmt Ihr sie kurzerhand als lebendiges Schild in Gewahrsam.



XB Rauchen gefährdet die Gesundheit: Wenn Ihr im Knast auf Fluppenjagd geht, wollen Euch die Ganoven gleich rudelweise ans Leder.



Super Monkey Ball 2



NGC Fies: Beim 'Mad Shuffle' wechseln zwei Stege stetig die Position. Hier müsst Ihr auf den exakten Moment warten und losrasen.

NGC Mit Übung machbar: So wie die 'Seesaw Bridges', wo Ihr über Wippen kugelt, sind die späteren Levels zwar gemein und anspruchsvoll, aber selten unfair.

Segas Gamecube-Starttitel "Super Monkey Ball" floppte zwar in Japan – nichtsdestotrotz bekommt die knuddlige Primatenbande nun eine zweite Chance. Mit vier niedlichen Äffchen, die ihr Leben in transparenten Plastikbällen fristen, absolviert Ihr über 120 hoch in der Luft schwebende, nagelneue Kurse. Fingerspitzengefühl auf dem Weg vom Startpunkt zum Zieltor ist erste Pflicht, nicht nur wegen der Trägheit Eurer kugeligen Behausung: Sind die ersten paar Levels selbst für "Monkey Ball"-Neulinge mit links zu bewältigen, steigt der Schwierigkeitsgrad wegen hinterhältigem Kursdesign in unge-

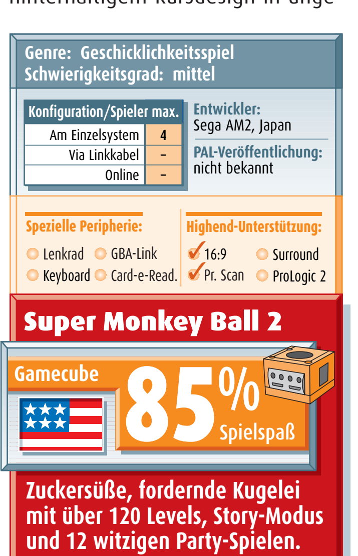

NGC Im Story-Modus müsst Ihr dem bösen Bad-Boon das Handwerk legen.

ahnte Sphären. Dünne Stege, sich kontinuierlich drehende Plattformen, wacklige Wippen, Löcher im Boden, Bolzen, die aus dem Grund oder der Seite schnellen und Euch in die Luft wirbeln – Ihr werdet stets mit neuen Gemeinheiten konfrontiert, die Euch alles an Geschick und Nerven abverlangen. Neben dem vom Vorgänger bekannten Challenge-Modus, in dem Ihr auf zehn, dreißig oder fünfzig Kursen Eure Continues verbratet (bzw. bei perfektem Durchkommen mit Extra-Levels belohnt werdet) gibt's diesmal auch einen Story-Modus. Eingebettet in eine auf Vorschulniveau inszenierte Geschichte kämpft Ihr Euch hier durch zehn Welten à zehn Levels – unendliche Leben und die beliebige Kurswahl innerhalb einer Welt sorgen für Motivation und senken gleichzeitig den Frust, der in Teil 1 bei stetigem Scheitern an derselben Stelle aufkam.

Keine Party ohne Affen

Wer "Monkey Ball" vor allem wegen seiner Party-Spielchen liebte, wird beim Nachfolger vor Freude juchzen: Zu dem halben Dutzend bekannter, aber aufgebohrter Varianten von 'Monkey Race', 'Fight', 'Target', 'Billard', 'Golf' und 'Bowling' kommen nämlich noch sechs weitere Variationen, die allesamt über im Hauptspiel gesammelte Punkte freigeschaltet werden. So paddelt Ihr in einer Hälfte Eurer Plastikkugel über drei reißende Bäche, vergnügt Euch mit einem bunten Fadenkreuz-Shooter, legt beim Kreisen über Südseeinseln knackige Dogfights hin oder betätigt Euch sportlich mit 'Monkey Soccer', 'Tennis' und 'Baseball'. Alle zwölf Mini-Spiele sind niedlich aufgemacht und verfügen zum Teil über gehörige Tiefe – für Solisten eine entspannende Abwechslung, in der Gruppe ein echter Party-Knaller.

Klugeres Spieldesign, abwechslungsreichere Grafik, mehr Minispiele, mehr Spaß: Wer Teil 1 geliebt hat, kauft sich "Super Monkey Ball 2" sowieso, alle anderen fangen spätestens jetzt mit der Kugelei an. sf

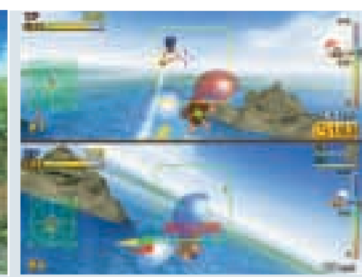

Genre: Geschicklichkeitsspiel
Schwierigkeitsgrad: mittel

Konfiguration/Spieler max.	
Am Einzelsystem	4
Via Linkkabel	–
Online	–

Entwickler: Sega AM2, Japan
PAL-Veröffentlichung: nicht bekannt

Spezielle Peripherie: Lenkrad, GBA-Link, Keyboard, Card-e-Read.
Highend-Unterstützung: ✓ 16:9, Surround, ✓ Pr. Scan, ProLogic 2

Super Monkey Ball 2
Gamecube
85% Spielspaß
Zuckersüße, fordernde Kugelei mit über 120 Levels, Story-Modus und 12 witzigen Party-Spielen.




NGC Abwechslung satt: Neben aufgepeppten Versionen der vom Vorgänger bekannten Minispiele bekommt Ihr sechs neue Varianten spendiert. Von links nach rechts: 'Monkey Shoot', 'Monkey Dogfight' und 'Monkey Soccer'.

TUROK
EVOLUTION
TRUST YOUR INSTINCTS
FIGHT BACK!
PlayStation®2

XBOX

NINTENDO
GAMECUBE

Acclaim®
www.ACCLAIM.de

COMING NOW...

in USA

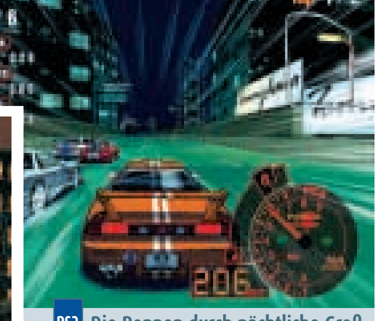
Spielename (Oktober)	Hersteller	Genre	PAL-Version	Spielename (November)	Hersteller	Genre	PAL-Version
Grandia Xtreme	Enix	Rollenspiel	realistisch	ATV Offroad Fury 2	Sony	Rennspiel	realistisch
Jet X20	Sony	Rennspiel	realistisch	Contra: Shattered Soldier	Konami	Actionspiel	sicher
Red Faction 2	THQ	Ego-Shooter	sicher	DDRMAX	Konami	Musikspiel	unwahrscheinlich
Silent Scope 3	Konami	Gun-Shooter	realistisch	Suikoden 3	Konami	Rollenspiel	sicher
Tony Hawk's Pro Skater 4	Activision	Sportspiel	sicher	WWE Smackdown 4	THQ	Beat'em-Up	sicher
Blinx: The Time Keeper	Microsoft	Jump'n'Run	sicher	DOA Xtreme Beach Volleyball	Tecmo	Sportspiel	sicher
Phantom Crash	Phantagram	Actionspiel	sicher	Gothic	Infogrames	Actionspiel	realistisch
ToeJam & Earl 3: All Funked Up	Sega	Action-Adventure	realistisch	Serious Sam 2	Take 2	Ego-Shooter	sicher
Mario Party 4	Nintendo	Partyspiel	sicher	Die Hard Vendetta	Vivendi	Ego-Shooter	sicher
Mystic Heroes	Koei	Actionspiel	sicher	Wario World	Nintendo	Jump'n'Run	sicher

in JAPAN

Spielename (Oktober)	Hersteller	Genre	PAL-Version	Spielename (November)	Hersteller	Genre	PAL-Version
Dai Guruguru Onsen	Sega	Actionspiel	unwahrscheinlich	Dark Cloud 2	Sony	Action-Adventure	realistisch
Space Fishermen	Sony	Adventure	unwahrscheinlich	Star Ocean 3	Enix	Rollenspiel	realistisch
Tulip	Victor	Adventure	unwahrscheinlich	Technic Beat	Arika	Denkspiel	unwahrscheinlich
Ultraman Fighting Evolution 2	Banpresto	Action	unwahrscheinlich	Drihoo	Highway Star	Action-Adventure	unwahrscheinlich
Jockey's Road	Microsoft	Simulation	unwahrscheinlich	Eternal Arcadia	Sega	Rollenspiel	unwahrscheinlich
Pool Edge	Media Kite	Simulation	unwahrscheinlich	Martial Champion	Konami	Beat'em-Up	unwahrscheinlich

PAL-Veröffentlichung: sicher · realistisch · unwahrscheinlich

Auto Modellista



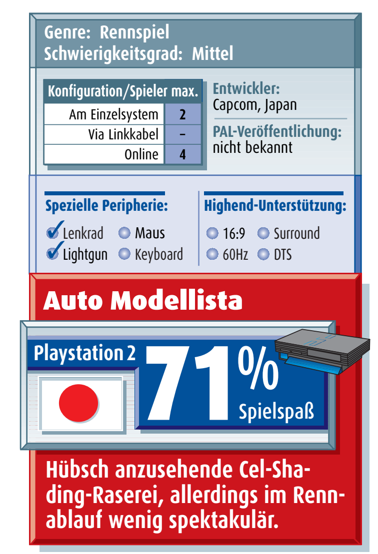
PS2 Die Rennen durch nächtliche Großstädte fallen besonders hübsch aus.

Während Sega beim kommenden Xbox-Raser "Sega GT 2002" auf photorealistische Optik setzt, geht Capcom beim neuen PS2-Flitzer "Auto Modellista" komplett andere Wege: Zwar orientiert sich das Spielgeschehen am großen Sony-Vorbild "Gran Turismo 3", die Grafik ist dagegen komplett im derzeit so populären Cel-Shading-Stil gehalten. Entsprechend Cartoon-artig sehen die hübsch modellierten Fahrzeuge aus, zumal mit kräftigen Farben nicht gespart wurde.

Die Welt ist bunt

Auch die Kurse passen sich dem farbenfrohen (aber stellenweise spartanischen) Niveau an: Egal ob Ihr einen herbstlichen Bergpass hinabbrettert, auf dem Rennkurs von Suzuka in Schumis Fußstapfen tretet oder in einer nächtlichen Großstadt den Gasfuß spielen lasst, nett anzusehen sind die Rennstrecken allemal. Ein umfassender Karriere-Modus mit zahllosen Setup-Möglichkeiten und Skurrilitäten wie dem Einrichten Eurer Garage mit gekauften Gegenständen sorgt für Abwechslung. Künstlernaturen dürfen sich zudem beim kreativen Editieren gespeicherter Wiederholungen nach Herzenslust austoben – den Online-Modus konnten wir nicht austesten, zudem soll er gerüchteweise in der PAL-Version ohnehin fehlen. Schade ist angesichts des ordentlichen Umfangs nur, dass bei den Rennen selbst der Funke nicht ganz überspringen will, denn dafür steuern sich Eure Vehikel einfach eine Spur zu simpel. Trotzdem: Nicht zuletzt wegen der schicken Optik lohnt sich für Autofans eine Proberunde. us

PS2 Auch in Cel-Shading-Welten gibt es Sauwetter: Wenn stürmischer Regen fällt, habt Ihr kräftig mit der Lenkung Eurer Karre zu kämpfen.




NINTENDO GAMECUBE
CAPCOM
capcom-europe.com
Auch Große können sich fürchten
Nur für Nintendo GameCube
NINTENDO GAMECUBE
Resident Evil
CAPCOM
PAL
©CAPCOM CO., LTD 1996, 2002 ALL RIGHTS RESERVED. TM, ® AND THE NINTENDO GAMECUBE LOGO ARE TRADEMARKS OF NINTENDO. © 2002 NINTENDO.




Ikaruga



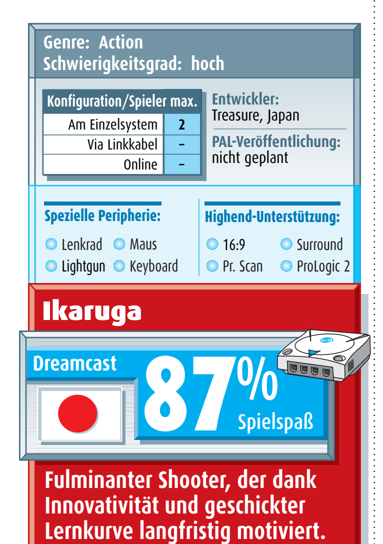

DC In höheren Levels müsst Ihr ständigen Waffenwechsel mit punktgenauen Flugkünsten koordinieren (links), Eure Spezialattacke (rechts) hilft da nur noch selten.

Mit "Ikaruga" erscheint in Japan endlich die lang erwartete Umsetzung des gleichnamigen Arcade-Shooters – und zugleich einer der letzten Dreamcast-Titel. Auf den ersten Blick bietet der Treasure-Shooter allerdings wenig Neues: In fünf vertikal scrollenden Levels schießt Ihr unzählige Gegner ins Polygon-Nirvana, weicht Hindernissen aus und nehmt die riesigen Endgegner aufs Korn. Doch näheres Hinsehen entlarvt Innovation: Per Knopfdruck wechselt Euer Gleiter die Farbe – ein schwarzer Raumer absorbiert schwarze Geschosse, ist Euer Vehikel weiß, sammelt Ihr weiße Projektile. Diese laden eine Leiste am Bildschirmrand auf, welche die Kraft Eurer zielsuchenden Spezialattacke anzeigt. Doch nicht nur durch dieses clevere Element setzt sich Treasures Action-Inferno von drögen Sprite-Orgien wie Psikyos "Giga Wing" ab, auch das Leveldesign ist ausgefuchst: Ähnlich "R-Type" heißt Euer bester Freund in vielen Fällen nämlich nicht Bordkanone, sondern Gedächtnis: Viele knifflige Ausweich-Passagen und Gegner-Formationen wollen gelernt sein.

Die intelligent aufgebauten Levels und die knackigen Bosse erinnern an strahlende 16-Bit-Zeiten, das Combo-System ist dagegen äußerst modern: Schießt abwechselnd drei schwarze und drei weiße Gegner ab und seht zu, wie die Punktzahl in die Höhe schnellt. Vor die Highscore-Jagd setzen die Shooter-Götter jedoch den Schweiß: "Ikaruga" ist knackschwer, wer beim ersten Anlauf den dritten Level erreicht, darf sich auf die Schulter klopfen. Doch Übung ist alles – wo Ihr beim ersten Versuch die Leben noch im Sekundentakt verliert, steuert Ihr mit Konzentration und Ortskenntnis souverän durch Laserhagel und fiese Barrieren. Auch für Grobmotoriker ist gesorgt: Eine Uhr hält die Spielzeit fest und jede Stunde bekommt ihr einen Credit mehr.



DC Das ist (fast) geruhsam: Solchen geordneten, anfänglichen Ballersalven weicht Ihr noch ohne größere Probleme aus – später wird's richtig heftig.



Genre: Action
Schwierigkeitsgrad: hoch

Konfiguration/Spieler max.	
Am Einzelsystem	2
Via Linkkabel	–
Online	–

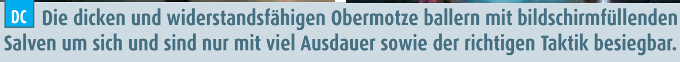
Entwickler: Treasure, Japan
PAL-Veröffentlichung: nicht geplant

Spezielle Peripherie: Lenkrad, Maus, Lightgun, Keyboard
Highend-Unterstützung: 16:9, Surround, Pr. Scan, ProLogic 2

Ikaruga
Dreamcast 87% Spielspaß
Fulminanter Shooter, der dank Innovativität und geschickter Lernkurve langfristig motiviert.

Shoot'em-Up-Himmel

"Ikarugas" Grafik lässt sich nur als fulminant beschreiben. Endlos viele Polygon-Gegner, aufwändige Hintergründe mit feinen Texturen und gigantische Bosse, die Euch das letzte bisschen Geschick und Taktik abverlangen, ergeben zusammen mit dem krachigen Soundtrack ein Ballerfest erster Güte. In den fünf ordentlich langen Levels bietet der Treasure-Shooter pures Adrenalin, Frust macht sich dank dem 'Nur noch eine Runde'-Effekt selten breit. Bald schon wechselt Ihr virtuos die Farbe, um auch den größten Laserhagel unbeschadet überstehen zu können. Da kann man kleinere Schwächen verschmerzen: So verzichtet "Ikaruga" auf Extrawaffen, abgesehen vom Superschuss seid Ihr das ganze Spiel lang auf die Standard-Laser angewiesen. Zudem könnten die dicken Balken links und rechts ein wenig stören. Da das Automatenbild hochkant ausgelegt war, habt Ihr aber die Option, das Bild um 90 Grad zu drehen. tn



DC Die dicken und widerstandsfähigen Obermotze ballern mit bildschirmfüllenden Salven um sich und sind nur mit viel Ausdauer sowie der richtigen Taktik besiegbar.

So werten die Experten

Stephan Freundorfer



spielt zurzeit:

Timsplitters 2	Xbox
DTM Race Driver	Playstation 2
Doshin the Giant	Gamecube

sieht zurzeit: Hohle Politikerdebatten (überall)

hört zurzeit: Perkigoth Radio (Internet-Stream)

Colin Gäbel



spielt zurzeit:

Beach Spikers	Gamecube
Super Mario Sunshine	Gamecube
XIII	Xbox

sieht zurzeit: Spongebob Schwammkopf (Super RTL)

hört zurzeit: Danko Jones – Born a Lion

Oliver Schultes



spielt zurzeit:

Burnout 2	Playstation 2
Starfox Adventures	Gamecube
Super Mario Sunshine	Gamecube

sieht zurzeit: Road to Perdition

hört zurzeit: W.A.S.P. – Dying for the World

Ulrich Steppberger



spielt zurzeit:

Burnout 2	Playstation 2
Kelly Slater's Pro Surfer	Xbox
Need for Speed Hot Pursuit 2	Playstation 2

sieht zurzeit: Buffy – Im Bann der Dämonen (Staffel 6)

hört zurzeit: Space Night Vol. 8

Gastredakteur



ALLGEMEINE FAKTEN

Hier findet Ihr alle grundlegenden Daten: Um welches Genre handelt es sich überhaupt? Wie schwer ist das Spiel? Wieviele Zocker können gleichzeitig ans Werk? Nicht fehlen dürfen hier auch die USK-Einstufung (sofern bereits feststehend) und der Zirka-Preis.

TECHNIK-CHECK

In dieser Sparte nehmen wir die Qualität der Umsetzung unter die Lupe: Zuerst wird die PAL-Anpassung in puncto Technik und Sprachen analysiert. Danach folgen Fakten zur Unterstützung spezieller Peripherie und für die Highend-Fraktion: Gibt es 16:9- und 60Hz-Optionen für Profizocker? Welche Raumklangnormen werden genutzt (ProLogic führen wir hier unter 'Surround')? Für die Xbox geben wir zudem an, ob die Einbindung eigener Songs möglich ist ('Soundtrack').

DIE DETAILS

Neben voraussichtlichen Veröffentlichungsterminen und den Hersteller-Daten listen wir hier die wichtigsten Vor- und Nachteile des getesteten Spiels im Kurzüberblick auf. Ist eine Umsetzung für Eure Konsole nicht geplant oder wollt Ihr mehr über ähnliche Titel wissen, lohnt sich ein Blick auf die Alternativen-Liste: Hier schlagen wir Euch für alle drei Next-Generation-Systeme Spiele vor, die in dieselbe Richtung gehen wie das getestete Produkt.

GRAFIK

Technische Realisation und künstlerische Ausarbeitung bestimmen die Grafikwertung. Ruckelt die 3D-Optik oder läuft's flüssig? Gibt's Grafikfehler wie Clipping oder Pop-Up? Sehen die Texturen öde aus oder waren bei der Gestaltung Könner am Werk? Kurz: Wie ist der optische Gesamteindruck?

SOUND

Die Soundwertung wird durch Vielfalt, Originalität und Qualität von Musik, Sprachausgabe und Effekten beeinflusst. Unterstützt der Soundtrack die Atmosphäre? Ist die Geräuschkulisse passend? Waren professionelle Sprecher am Werk? Kurz: Hört sich's gut an?

SPIELSPASS

Die Spielspaß-Wertung betrachtet das gesamte Spiel: Aufbau der Levels, Steuerung, Abwechslung, Atmosphäre, Komplexität. Kurz: Macht's Spaß? Unsere Wertungen sind hart, aber fair. Ein Durchschnittsspiel erhält z.B. 50%, eine 70er-Wertung stellt bereits eine Empfehlung für Genre-Fans dar. Ab 85% vergeben wir die 'It's a MAN!AC'-Kaufempfehlung, 90% und mehr erhalten nur Ausnahmespiele – unsere Wertungen kommen nicht aus dem Bauch heraus, wir vergleichen vielmehr akribisch mit Konkurrenztiteln.

Genre: Rennspiel
Schwierigkeitsgrad: hoch

Spieler

Konfiguration	Spieler max.		
Am Einzelsystem	2		
Via Linkkabel	–		
Online	–		
System	PS2	XB	NGC

USK-Rating ? **Preis:** ca. 60 Euro



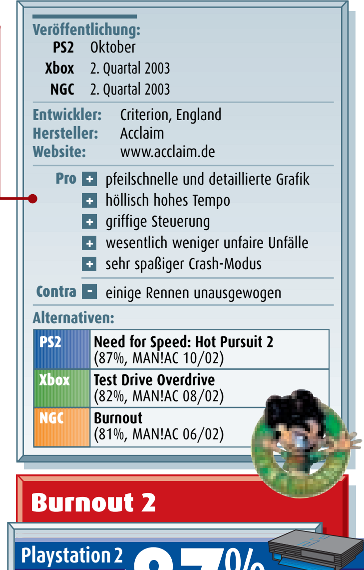
Playstation 2

PAL – Vollbild, Originalgeschwindigkeit

E/D – englische Sprachausgabe, einstellbare Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie:
- ✔ Lenkrad
- ○ Maus
- ○ Flight-Stick
- ○ Lightgun
- ○ Keyboard
- ✔ Force Feedback

Highend-Unterstützung:
- ✔ 16:9
- ○ Surround
- ✔ ProLogic 2
- ✔ 60Hz
- ○ DTS
- ○ Dolby Digital



Veröffentlichung:
- **PS2** Oktober
- **Xbox** 2. Quartal 2003
- **NGC** 2. Quartal 2003

Entwickler: Criterion, England
Hersteller: Acclaim
Website: www.acclaim.de

Pro
- pfeilschnelle und detaillierte Grafik
- höllisch hohes Tempo
- griffige Steuerung
- wesentlich weniger unfaire Unfälle
- sehr spaßiger Crash-Modus

Contra
- einige Rennen unausgewogen

Alternativen:

PS2	**Need for Speed: Hot Pursuit 2** (87%, MAN!AC 10/02)
Xbox	**Test Drive Overdrive** (82%, MAN!AC 08/02)
NGC	**Burnout** (81%, MAN!AC 06/02)

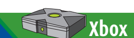
Burnout 2

Playstation 2 – Grafik 89 % – Sound 74 % – **87%** Spielspaß

Atemberaubende High-Speed-Raserei, bei der praktisch alle Mängel von Teil 1 ausgemerzt sind.

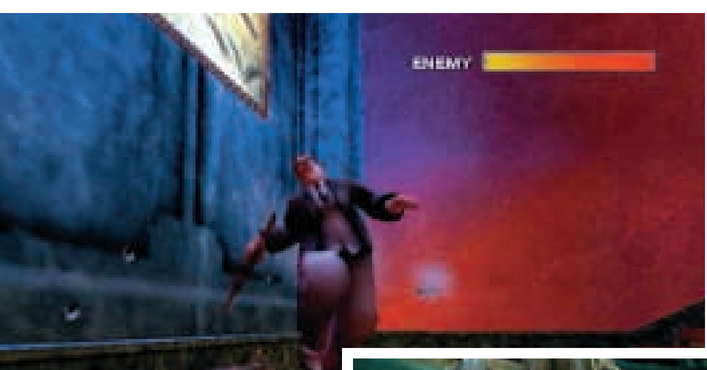
WERTUNGSREFERENZEN

System	Grafikreferenz	Soundreferenz
Playstation 2	**Gran Turismo 3 – 91 %** **Hersteller:** Sony Stabile 50 Bilder pro Sekunde und die schönsten Autos der Spielegeschichte machen den Raser zum Augenschmaus.	**Grand Theft Auto 3 – 87 %** **Hersteller:** Take 2 Tonnenweise Sprachsamples und eine Ladung cooler Radiostationen – selbst ohne Surround der Spitzenreiter.
Xbox	**Dead or Alive 3 – 88 %** **Hersteller:** Tecmo Fabelhaft animierte Kämpfer, brillante 3D-Arenen mit massig Details – die Prügelei verwöhnt die Augen.	**Halo – 90 %** **Hersteller:** Microsoft Sphärische Symphonieklänge und besonders wirkungsvolle Rundum-Sound-effekte, besser klingt bisher nichts.
Gamecube	**Resident Evil – 89 %** **Hersteller:** Capcom Überragende Renderkulissen und atemberaubende Lichteffekte – so schön kann Grusel sein.	**Star Wars Rogue Leader – 86 %** **Hersteller:** LucasArts Starker Sound muss nicht unbedingt digital sein – das beweisen die stilvollen ProLogic-2-Klänge der Weltraumsaga.

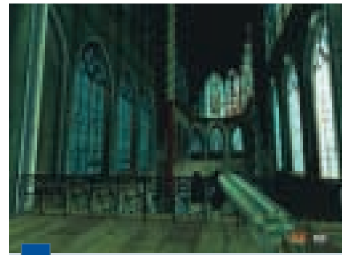


Playstation 2 Xbox

Timesplitters 2



PS2 Tanz, Dickerchen: "Timesplitters 2" verzichtet gänzlich auf Blut, Kopfamputationen gibt's nur bei Zombies.



PS2 Vielseitige Architektur: Im Paris des 19. Jahrhunderts wandert Ihr durch das Kirchenschiff von Notre Dame.



XB Jagt die Tonnen in die Luft, um die Kamera lahm zu legen.



PS2 Ende mit Gegner: Bevor Ihr Euch mit dem zurückeroberten Zeitkristall durch das Sprungtor macht, muss gewöhnlich ein fetter Oberboss erledigt werden.

In der Frühzeit der PS2 überraschte ein bis dato unbekannter Entwickler mit einem technisch eindrucksvollen Ego-Shooter: "Timesplitters" des englischen Teams Free Radical (gegründet von einigen Ex-Rare-Migliedern, die bereits an einem indizierten N64-Shooter arbeiteten) bot Balleraction pur. Die schnelle und flüssige Optik konnte über mittelprächtige Texturen und Geflimmer hinweg trösten, eine ganze Schar fordernder Deathmatch-Bots und jede Menge Modi relativierten das Fehlen eines spannenden Solo-Abenteuers. Nun packen's die Engländer ein zweites Mal an und präsentieren mit "Timesplitters 2" nicht nur eine Multiplattform-Entwicklung (der Test der Gamecube-Variante folgt in der nächsten MAN!AC), sondern auch einen durch und durch aufgebohrten Nachfolger.

Jagd durch Raum und Zeit

In "Timesplitters 2" hat der Story-Modus endlich seinen Namen verdient: Durch Zwischensequenzen in Spielgrafik werden die insgesamt zehn Levels der SciFi-Geschichte in einen Platitüden-reichen Zusammenhang gebracht.

Natürlich sind die bösen Aliens an allem Schuld. Im 25. Jahrhundert haben schleimige Monstrositäten eine Raumstation der Menschen gekapert und das dortige Sprungtor (offensichtlich schwer von "Stargate" inspiriert) samt zehn Zeitkristallen in ihre Gewalt gebracht. Zusammen mit einer Kollegin dringt Ihr in die Station ein und kämpft Euch zum Tor vor. Doch die Aliens können im letzten Moment mit den Kristallen fliehen – nun ist es an Euch, sie in zehn zeitlich und räumlich unterschiedlichen Lokalitäten aufzuspüren und die smaragdgrünen Splitter zurückzuholen.

Den Anfang macht Ihr in Sibirien im Jahr 1990: Zunächst heimlich dringt Ihr mit Scharfschützengewehr und schallgedämpfter Pistole in ein russisches Forschungslabor ein, kappt den Funk und erforscht den geheimen Komplex im Inneren eines mächtigen Staudamms. Lange bleibt Ihr allerdings nicht unbemerkt: Überwachungskameras nehmen Euch ins Visier (so Ihr sie nicht ausgeschaltet oder zerstört habt), der Alarm ertönt und russische Wachsoldaten stürmen Euch entgegen. Zu fleißig solltet Ihr die Kugeln nicht einfangen: Eure Lebensenergie ist relativ beschränkt, Medi-Paks gibt es weit und breit keine und Rücksetzpunkte existieren nur sporadisch in den Levels. So bleibt Euch nicht anderes übrig, als bedächtig vorzugehen und so schnell wie möglich eine der seltenen Panzerwesten zu finden. Dafür stoßt Ihr unterwegs auf reichlich Waffen und Munition: Getötete Gegner hinterlassen stets ihr Arsenal, zudem sind in mancher Ecke nette Spielereien wie Flammenwerfer oder Minen verborgen. Blindes Wüten ist dennoch nicht der Sinn Eurer Mission: Diverse Haupt- und Nebenziele wollen erfüllt werden, deren Anzahl und Anspruch ori-





PS2 Feurige Rätsel: In einer Nuklearanlage löscht Ihr die Flammen, um eine Türe zu öffnen, im wilden Westen, um eine Geisel vor dem Flammentod zu retten.

Thorsten Küchler

Viel größer, viel schöner, viel besser: Während ich von "Timesplitters" mit seinem unausgegorenen Story-Modus doch ziemlich enttäuscht war, gibt's bei diesem famosen Nachfolger kaum noch was zu bekritteln. In puncto Umfang kommt keine andere Konsolen-Schießerei auch nur ansatzweise mit: Abwechslungsreiche Levels, witzige Herausforderungen, Deathmatch-Scharmützel mit den KI-Schützen und nicht zuletzt die brillanten Mehrspieler-Modi schweißen einen für Wochen ans Pad. Ebenfalls konkurrenzlos gut: Die herrlich feinfühligen Kontrollen sorgen für pixelgenaue Abschüsse am Fließband. Atmosphärisch kann Free Radicals Ballerorgie zwar nicht mit dem Spannungs-Monster "Medal of Honor: Frontline" mithalten – aber dafür bleibt die Grafik immer schön flüssig.



XB Arcade-Affen: Kokeln Euch die Primaten an, heißt's 'Game Over'.

XB In der Zombie-Herausforderung lasst Ihr Untoten-Köpfe rollen.

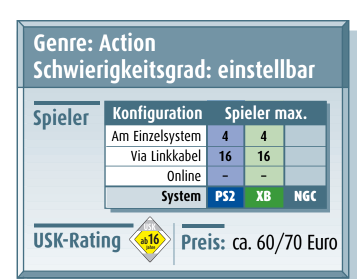
entiert sich am Schwierigkeitsgrad, den Ihr zu Beginn des Levels gewählt habt. In Sibirien habt Ihr z.B. geheime Akten zu verbrennen, eine Radarantenne zu zerstören und letztlich das Zeitkristall zu finden. Unterwegs kommen weitere Aufgaben hinzu: Setzt einen Generator in Gang, tötet eine bestimmte Zahl widerlicher Mutanten oder holt einen Hubschrauber mit einem Geschütz vom Himmel. Habt Ihr schlussendlich den Kristall, tut sich in der näheren Umgebung ein Zeittor auf und Ihr springt zurück in Eure Gegenwart.

Zeitgenössisches Geballer

Die Besonderheit von "Timesplitters 2" ist der Abwechslungsreichtum der Szenarien. Im Lauf des Spiels erledigt Ihr an einer Vielzahl Orte in diversen Jahrhunderten verschiedenste Aufträge. Macht im Chicago der 1930er einem Gangsterboss und seinen Schnapsfässern den Garaus, rettet Ende des 19. Jahrhunderts entführte Jungfrauen aus dem Pariser Notre Dame, schlagt 2280 außerirdische Invasoren auf einem Wüstenplaneten zurück oder verfolgt einen Hacker durch die dunklen Gassen von Neo-Tokio. Die Suche nach den Kristallen verschlägt Euch zudem in den Wilden Westen, eine Nuklearanlage zur Zeit des Kalten Krieges, aztekische Ruinen und eine Roboterfabrik, bis Ihr letztlich zum Showdown zur Raumstation zurückkommt. Das Geniale (neben dem meist liebevoll gestalteten Ambiente samt passender Musikuntermalung): Beinahe jede Zeit besitzt ihre eigenen Waffen. So ballert Ihr im 23. Jahrhundert mit Plasmawummen

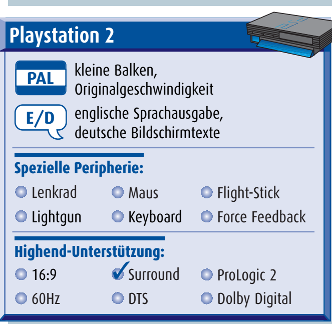


PS2 Auf PS2 wie Xbox genießt Ihr einen rasanten Vierspieler-Splitscreen. Beide Versionen lassen sich zudem auf bis zu acht verlinkten Konsolen mit 16 Leuten zocken.


Genre: Action
Schwierigkeitsgrad: einstellbar

Spieler	Konfiguration	Spieler max.		
	Am Einzelsystem	4	4	
	Via Linkkabel	16	16	
	Online	–	–	
	System	PS2	XB	NGC

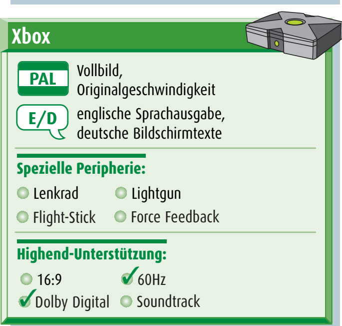
USK-Rating ab 16 Jahre
Preis: ca. 60/70 Euro


Playstation 2

PAL: kleine Balken, Originalgeschwindigkeit
E/D: englische Sprachausgabe, deutsche Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie:
Lenkrad, Maus, Flight-Stick, Lightgun, Keyboard, Force Feedback

Highend-Unterstützung:
16:9, ✓ Surround, ProLogic 2, 60Hz, DTS, Dolby Digital


Xbox

PAL: Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D: englische Sprachausgabe, deutsche Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie:
Lenkrad, Lightgun, Flight-Stick, Force Feedback

Highend-Unterstützung:
16:9, ✓ 60Hz, ✓ Dolby Digital, Soundtrack


Veröffentlichung:
PS2 Oktober
Xbox Oktober
NGC November

Entwickler: Free Radical
Hersteller: Eidos
Website: www.frd.co.uk

Pro
+ haufenweise Waffen
+ jede Menge Szenarien und Modi
+ zu jeder Zeit flüssige Optik
+ atmosphärischer Soundtrack
+ genialer Mehrspieler-Spaß

Contra
- beizeiten fade texturiert

Alternativen:

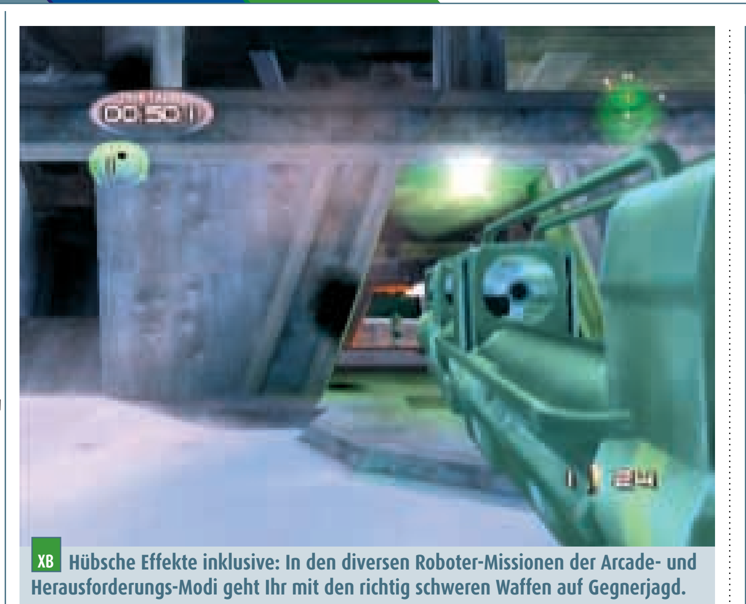
PS2	Medal of Honor Frontline (89%, MAN!AC 07/02)
Xbox	Halo (88%, MAN!AC 04/02)
NGC	007 – Agent im Kreuzfeuer (83%, MAN!AC 09/02)

Timesplitters 2

Playstation 2: Grafik 85 %, Sound 86 % – 90% Spielspaß

Xbox: Grafik 83 %, Sound 86 % – 90% Spielspaß

Flüssige Optik, clevere Gegner, Modi in Massen: Ein Ego-Shooter-Fest, solo und in der Gruppe.


XB Hübsche Effekte inklusive: In den diversen Roboter-Missionen der Arcade- und Herausforderungs-Modi geht Ihr mit den richtig schweren Waffen auf Gegnerjagd.

herum, macht die Westernstadt mit Revolver und Flinte unsicher, killt Mafiosi mit einer Tommy Gun oder reißt massige Blechroboter mit einem Lenkraketenwerfer von den Beinen. Die Handhabung all des Geräts fällt leicht: Vertraut auf die halbautomatische Zielerfassung oder schaltet ein Fadenkreuz bzw. je nach Waffe den Zoom ein, um exakte Treffer zu landen. Zudem nutzt Ihr unterschiedliche Schultertasten, um die zwei Feuermodi mancher Waffen (z.B. Granatwurf und Normalschuss bei der Halbautomatik) getrennt anzusteuern.

Mehr Masse

Das Überragende an "Timesplitters 2": Nach dem Abspann des Story-Modus ist der Spaß lange nicht vorbei. Nicht nur, dass Ihr auch in Kooperation mit einem Mitspieler die Aliens zur Hölle jagen könnt und die höheren Schwierigkeitsgrade dank mehr Primärzielen und erweiterten Arealen zum erneuten Durchspielen reizen. Gleich drei weitere Menüpunkte laden neben der Story zum Verweilen ein: Arcade, Herausforderung und der Karten-Editor (siehe Kasten).

Action pur ist in der Arcade-Variante geboten: Hier kämpft Ihr in drei Ligen mit insgesamt 45 Missionen gegen eine variierende Zahl flinker Bots. Dabei steht nicht immer der Deathmatch-typische Body-Count im Vordergrund: Mal müsst Ihr Münzen einsammeln, die erledigte Konkurrenten hinterlassen, mal gilt es markierte Zonen zu besetzen oder vor brennenden Äffchen zu fliehen. Je nach Eurer Leistung, die Ihr unter Zeitdruck vollbringt, bekommt Ihr Pokale überreicht und zusätzliche Spielvarianten sowie -figuren für Solo- oder Multiplayer-Modi werden freigeschaltet.

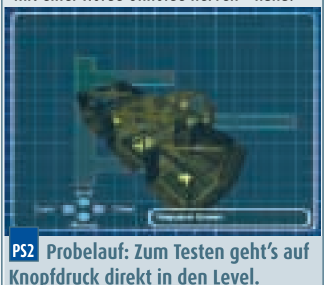
Auch bei den Herausforderungen erspielt Ihr Euch Auszeichnungen und frisches Spielefutter. Allerdings wird in dieser Variante weniger Wert auf dauerfeuernde Hetzerei durch Arenen gelegt. Wie schon im ersten "Timesplitters" sollt Ihr z.B. in begrenztem Zeitrahmen alle Fenster eines Levels zerstören (wozu auch mal Ziegelsteine herhalten müssen), erwehrt Euch unzähliger Wellen von Untoten, ohne dabei aus einem vorgegebenem Aufenthaltsbereich zu wandern, oder durchschleicht Areale mit Schalldämpfer und Scharfschützengewehr.

Nicht zuletzt reizen die Multiplayer-Modi: In einer Unzahl Varianten geben sich maximal 16 Leute auf acht gelinkten Konsolen Saures. sf

Mach's Dir selbst

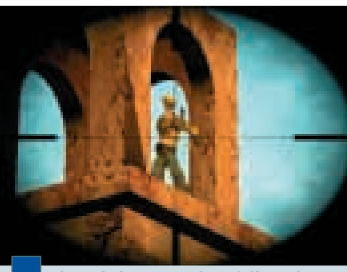
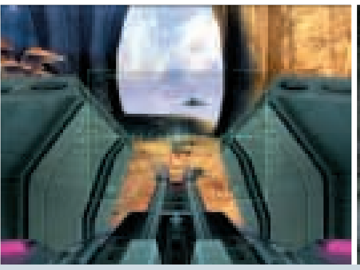
Der Karten-Editor von "Timesplitters 2"

Ihr habt Euch in tagelanger Baller-Arbeit durch alle Levels gekämpft und dürstet nach mehr? Kein Problem, der Karten-Editor schafft Abhilfe: Mit dem mächtigen Baukasten erschafft Ihr aus vorgegebenen Einzelteilen in wenigen Minuten eine eigene mehrstöckige Ego-Arena. Den so gezimmerten Rohbau füllt Ihr anschließend mit Objekten, Gegnern, Startpunkten der Mitspieler sowie Lichtquellen. Noch besser, aber auch komplizierter: Via Script-Tool lassen sich automatische Ereignisse in die Heimwerker-Levels integrieren. Ihr könnt also beispielsweise den Spieler Eures Machwerks beim Betreten eines ganz bestimmten Raums in bester "Turok"-Manier mit einer Horde Unholde nerven – hähä!


PS2 Probelauf: Zum Testen geht's auf Knopfdruck direkt in den Level.

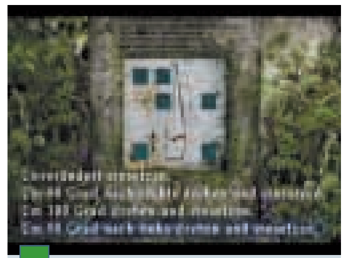
Stephan Freundorfer

Was für eine Wucht von einem Ego-Shooter: Erstaunlich, was die Entwickler von Free Radical zustande bringen, wenn man ihnen nur die nötige Zeit lässt. Bot schon der Vorgänger überzeugende Technik und reichlich Ego-Spaß, schiebt sich "Timesplitters 2" in beinahe allen Disziplinen an die Wertungsspitze. Ein Story-Modus, reich an Szenarien, Waffen und unterschiedlichsten Charakteren, kiloweise Arcade- und Challenge-Missionen und die vielfältigen Mehrspieler-Varianten lassen Euch so schnell nicht mehr los – auch, weil der Schwierigkeitsgrad in höheren Levels mächtig nach oben geht. Einzig an der Geschichte (zu platt) und einigen, wenigen Story-Levels (zu klein) gibt's ein bisschen was zu bemängeln. Dafür gefällt auf beiden Plattformen die optische und akustische Seite: Der atmosphärischer Soundtrack sowie die abwechslungsreiche, stets flüssige Optik sind die Zutaten für einen packenden Ego-Shooter, dem die intelligenten Gegner die nötige Würze verleihen. Und der ruckelfreie Vierer-Splitscreen entschädigt zumindest halbwegs für die kurz vor Veröffentlichung gestrichene Online-Option. Für Ego-Shooter-Fans gibt's nur einen Rat: Kaufen!

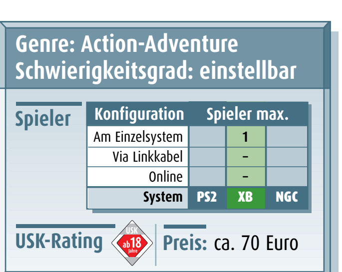



PS2 Abwechslungs- und einfallsreich: Snipert im Western-Level den Banditen vom Glockenturm, schlagt in der Zukunft hinter einem mächtigen Geschütz eine UFO-Invasion zurück oder fühlt Euch im Atzeken-Tempel wie Indiana Jones.

Silent Hill 2 Inner Fears



XB Standard: Suchrätsel und Knobeleien hat auch "Silent Hill 2" zu bieten.



Genre: Action-Adventure
Schwierigkeitsgrad: einstellbar

Spieler

Konfiguration	Spieler max.		
Am Einzelsystem		1	
Via Linkkabel		–	
Online		–	
System	PS2	XB	NGC

USK-Rating ab 18 **Preis:** ca. 70 Euro

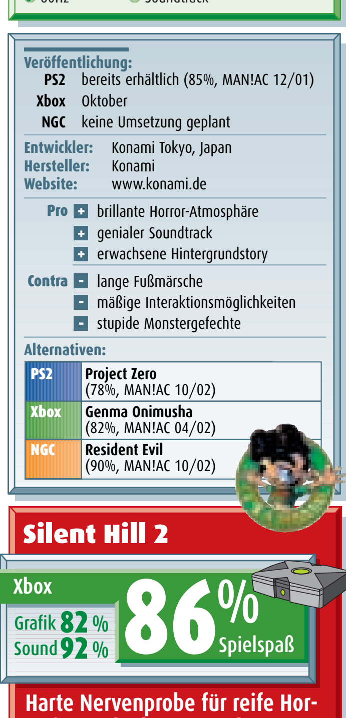


Xbox

PAL: Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D: englische Sprachausgabe, einstellbare Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie:
- Lenkrad
- Lightgun
- Flight-Stick
- Force Feedback

Highend-Unterstützung:
- 16:9
- ✓ Dolby Digital
- ✓ 60Hz
- Soundtrack



Veröffentlichung:
PS2 bereits erhältlich (85%, MAN!AC 12/01)
Xbox Oktober
NGC keine Umsetzung geplant

Entwickler: Konami Tokyo, Japan
Hersteller: Konami
Website: www.konami.de

Pro
+ brillante Horror-Atmosphäre
+ genialer Soundtrack
+ erwachsene Hintergrundstory

Contra
- lange Fußmärsche
- mäßige Interaktionsmöglichkeiten
- stupide Monstergefechte

Alternativen:

PS2	**Project Zero** (78%, MAN!AC 10/02)
Xbox	**Genma Onimusha** (82%, MAN!AC 04/02)
NGC	**Resident Evil** (90%, MAN!AC 10/02)

Silent Hill 2

Xbox
Grafik 82 %
Sound 92 %
86 % Spielspaß

Harte Nervenprobe für reife Horrorfans – dank neuer Sidestory einen Tick besser als auf PS2.



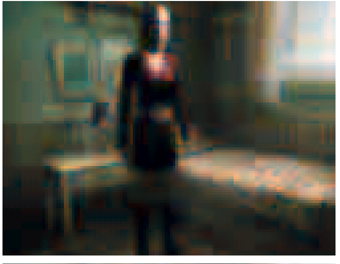
XB Schaurig: In der neuen 'Born from a Wish'-Epsiode schleicht Nebenheldin Maria durch ein düsteres Herrenhaus – leider fällt die Spielzeit recht kurz aus.

Lang hat's gedauert, doch endlich kommen auch Xbox-Horrorfans in den Genuss eines amtlichen virtuellen Schauermärchens. Dass es sich bei "Silent Hill 2" zwar im Prinzip um die späte Umsetzung des knapp ein Jahr alten PS2-Schockers handelt, dürfte darbende Gänsehautliebhaber kaum stören. Schließlich verrät schon der Untertitel "Inner Fears", dass sich Konamis Tokyoter Entwicklungsteam nicht mit einer simplen 1:1-Konvertierung des schaurigen Meisterwerks begnügte. Was sich genau gegenüber dem Original getan hat, erfahrt Ihr im Kasten unten.

Im Nachfolger des einst auf der PSone erschienenen "Resi"-Konkurrenten schlüpft Ihr in die Haut des jungen Witwers James Sunderland. Ein Brief, unzweifelhaft von seiner just verstorbenen Frau Mary verfasst, lockt den trauernden Single in das entlegene US-Kaff. Und dass die Grenzen von Vernunft und Wahnsinn in Silent Hill seit jeher ihren eigenen Gesetzmäßigkeiten unterliegen, wird auch James unmittelbar nach seiner Ankunft klar. Menschenleer liegen die Polygonstraßen des einst beliebten Touristentreffs, eine dicke Nebelwand wabert unheilkündend durch die scheinbare Geisterstadt. Von Hoffnung und Neugier geplagt, begibt sich Sunderland auf die Suche...

Horror hautnah

Vom grundlegenden Spielablauf orientiert sich "Silent Hill 2" an den Standards des Survival-Horror-Genres: Aus Third-Person-Ansicht steuert Ihr Euren Helden durch dreidimensionale Straßenzüge und komplexe Innenlevels. Die Dunkelheit ist dabei Euer engster Begleiter: Mit einer Taschenlampe leuchtet Ihr rabenschwarze Flure aus, ein mysteriöses Miniradio leistet Euch gute Warndienste. Denn wo einst Menschen ihrem Tagwerk nachgingen, haben sich nun blutgierige Dämonen niedergelassen. Wann immer Euer Empfangsgerät ein Rauschen von sich gibt, wisst Ihr, dass sich irgendeine schleimige Höllenkreatur in der Nähe befindet. Auf Knopfdruck zückt James Stahlrohr, Pistole oder Jagdgewehr und macht dem Grusel-Gesindel den Garaus. Die obligatorischen Rätseleinlagen dürfen natürlich auch nicht fehlen: Von der simplen Kombinationsknobelei bis hin zur Deutung kurioser Tagebucheintragungen dringt James nur mit Hirnschmalz zum Finale vor. cg





XB Die optische Grobkörnung (unten) könnt Ihr auf Wunsch ausschalten.



XB Altstar James Sunderland trifft auf jede Menge schräger Gestalten.

Xbox-Schrecken
Die Unterschiede zum PS2-Original

"Silent Hill 2"-Veteranen wird beim Anspielen der Xbox-Version sogleich ein zweiter Story-Modus auffallen: Unter dem Menüpunkt 'Born from a Wish' erlebt Ihr den Schrecken der heimgesuchten Kleinstadt aus der Sicht von Maria. In der PS2-Urversion hatte die kühle Blondine lediglich einen nicht spielbaren Nebenauftritt. Knapp zwei Stunden dauert diese Sidequest, in der Ihr nicht nur ein paar neue Details über Silent Hill erfahrt, sondern auch bislang unbekannte Schauplätze vom schleimigen Monstergesindel befreit. Zudem dürft Ihr nun den optischen 'Grieselfilter' von vornherein ausschalten – auf Sonys 128-Bitter wurde diese Option erst nach dem Durchzocken freigeschaltet.

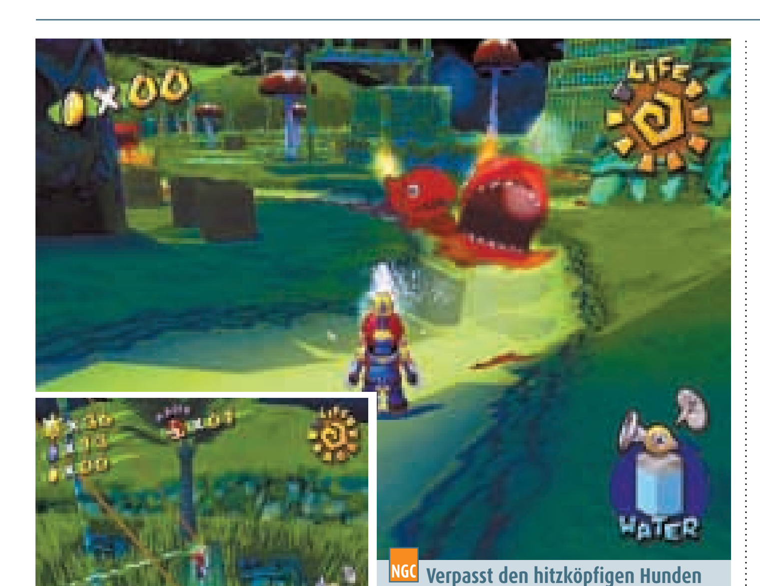
Colin Gäbel



Auch auf der Xbox steht der Name "Silent Hill" für Gänsehaut: Wer seine Zockerbude abdunkelt und die Anlage laut aufdreht, den erwarten acht bis zehn Stunden allerfeinster Nervenkitzel. Technisch gesehen hat sich auf dem Weg von der PS2 zur Xbox zwar nicht viel getan, dafür überzeugt die detaillierte Grafik noch immer mit schaurig-schönen Schauplätzen und auch die phänomenale Musikuntermalung sucht auf der Microsoft-Konsole ihresgleichen. Im Gegenzug enttäuschen ellenlange Laufwege, simple Kämpfe sowie kaum vorhandene Interaktionsmöglichkeiten genauso wie auf Sonys 128-Bitter. Fazit: Wer die Wahl hat, besorgt sich die Xbox-Version. Eine Zweitinvestition wegen der kurzen, zusätzlichen Sidequest kommt aber eigentlich nur für eiserne Fans in Frage.

Super Mario Sunshine





NGC Verpasst den hitzköpfigen Hunden eine Dusche und sie werden ganz zahm.

NGC Rückstoß: Spritzt im rechten Moment und die Schaukel bewegt sich.

NGC Wasserrutsche: Wässert den Pfad und gleitet auf dem Bauch hinunter.

NGC Pflanzen muss man ordentlich gießen: Spritzt den übergroßen fleischfressenden Vertretern Wasser ins gierige Maul und Ihr seid sie ein für allemal los.

Endlich hat das Warten ein Ende: Nach einem Gastauftritt im Grusel-Abenteuer seines Bruders gebührt dem berühmtesten Klempner der Welt wieder eine Hauptrolle.
Gestresst vom unfreiwilligen Gefangenendasein in Luigis Spukvilla, beschließt Mario erstmal Urlaub zu machen. Zusammen mit Prinzessin Toadstool sowie ihrem pilzköpfigen Adjutanten geht's gen Isla Delfino, einem tropischen Eiland mit traumhaften Stränden und fröhlichen Einwohnern. Doch die schöne Wunschvorstellung zerplatzt schon bei der Landung wie eine Seifenblase: Glänzende Farbkleckse verunzieren die Rollbahn, und auch der Rest der Insel sieht aus, als ob eine Horde Schmierfinken ihrem Malertrieb freien Lauf gelassen hat. Seit Tagen suchen die wütenden Ureinwohner nach dem dreisten Pinselschwinger – zum Glück existiert ein nach Augenzeugenberichten angefertigtes Phantombild. Und das zeigt die schemenhafte, leicht dickliche Gestalt von Mario! Für die Insulaner ist der Fall klar: Entweder säubert der Klempner das Eiland oder er darf die Insel nicht verlassen.

Wasser marsch!

Natürlich willigt der unbescholtene Schnauzbartträger ein, schließlich steht seine Ehre auf dem Spiel. Aber wie soll er der klebrigen Farbmasse alleine Herr werden? Die Prinzessin macht sich ihre frisch manikürten Händchen sicher nicht schmutzig! Doch Mario hat Glück im Unglück: Die Inselbewohner stellen ihm Dreckweg 08/17, eine brandneue Erfindung,



NGC Seiltänzer: Um in der Meeresbucht ganz nach oben zu gelangen, müsst Ihr vorsichtig über die schaukelnden Gummi-Bänder balancieren.

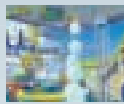
Dreckweg 08/17

Welche zusätzlichen Funktionen bietet Euch Marios Hightech-Rucksack?

Der Hauptverwendungszweck Eures rückwärtigen Begleiters ist das Verspritzen von Wasser, um Verschmutzungen dauerhaft zu beseitigen. Doch Dreckweg 08/17 kann dank versteckter Spritzaufsätze weitaus mehr. Achtung: Neben der Spritz-Grundfunktion habt Ihr immer nur eine weitere Variante zur Verfügung.

Mit dem Hover-Aufsatz schwebt Mario kurzzeitig.

Hover-Düse: Diese Funktion steht Euch von Beginn an zur Verfügung und lässt Mario auf Knopfdruck kurzzeitig über dem Boden schweben – auf diese Weise meistert Ihr mit einem normalen Sprung nicht zu überwindende Abgründe. Praktischer Nebeneffekt: Verschmutzungen unterhalb Eures Flugweges verschwinden dank des kräftigen Wasserausstoßes gleich mit!



Mit der Raketen-Düse erreicht Ihr hohe Plattformen.

Raketen-Düse: Bringt mit Druck auf die R-Taste das Wasser im Tank zum Kochen und bereitet Euch auf den Abschuss vor. Mit diesem Dreckweg-Aufsatz katapultiert Ihr Euch in unerreichbar scheinende Höhen – eine Steuerung ist nur eingeschränkt möglich, in erster Linie geht's senkrecht nach oben.



Dank Turbo-Extra braust Ihr über Land und Wasser.

Turbo-Düse: Dieses Extra verwandelt Euren sprechenden Helfer in einen mächtigen Propeller, der Euch mit wahnwitziger Geschwindigkeit über Land und Wasser sausen lässt. Weite Wege, knackige Zeitlimits oder offene Wasserflächen stellen somit kein großes Problem mehr dar.



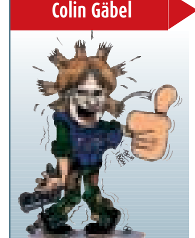

NGC Geschick und Timing: Betäubt die zweibeinigen Viecher mit Eurem Wasserstrahl und katapultiert sie anschließend mit einem Poplumpser vom Spiegel.

zur Verfügung. Mit der sprechenden Wasserspritze begibt sich der Klempner in den Kampf wider den Dreck.
In insgesamt sieben Welten dürft Ihr fortan Eurem innewohnenden Putztrieb frönen und Farbkleckse im Dutzend wegspülen. Via analoger R-Taste kontrolliert Ihr stufenlos die Wasserstärke Eures 'spritzigen' Rucksacks: Drückt Ihr den Button nur sanft, könnt Ihr nicht nur sprühen, sondern gleichzeitig auch in der Gegend herumlaufen. Nutzt Ihr den 'digitalen Klick' (Taste ganz durchpressen), bleibt Mario stehen und Ihr bestimmt die Richtung des Strahls mit dem Analog-Stick. Für millimetergenaue Spritzaktionen schaltet Ihr am besten in eine 'Hinter-Kopf'-Perspektive. Sollte sich der Tankinhalt Eures sprechenden Hilfsmittels einmal zu Ende neigen, füllt Ihr Dreckweg 08/17 einfach am nächsten Wasserbecken oder im offenen Meer wieder auf. Darüber hinaus findet Ihr im Verlauf des Abenteuers diverse Aufsatzstücke für Euren mechanischen Freund (siehe Kasten) – damit vertreibt Ihr nicht nur Verschmutzungen, sondern überwindet auch allerlei Hindernisse.



NGC Erinnert Ihr Euch noch an die abgedrehten Bowser-Levels in "Super Mario 64"? Im Gamecube-Nachfolger erwarten Euch ähnlich knackige 3D-Konstrukte.

Colin Gäbel



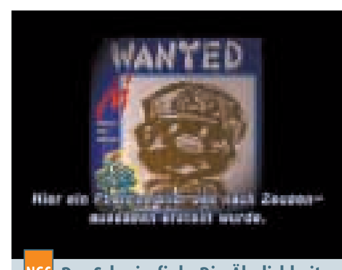
Nach anfänglicher Skepsis hat mich Marios zweiter 3D-Auftritt genauso gnadenlos ans Pad gefesselt wie der brillante Vorgänger. Was besonders an der optimalen Mixtur aus Tradition und Innovation liegt: Viele Elemente wie der elementare Spielaufbau oder des Klempners Manöverpalette kennt der Fan bereits vom N64, die vielfältigen Einsatzmöglichkeiten des 'Dreckweg 08/17' bringen ein Füllhorn frischer Ideen ins 128-Bit-Gehüpfe. Ob Kamera, Steuerung oder Atmosphäre (so Ihr das typische Knuddel-Ambiente mögt) – in Sachen Feintuning legt Nintendo die Genre-Messlatte ein weiters Mal höher. Gnadenlos motiviert haben mich die Bowser-Levels: Die schweren aber stets fairen Hinderniskurse fordern perfekte Pad-Beherrschung in klassischer Hüpfspiel-Machart.

Schatzsucher

Das Reinigen der verdreckten Insel stellt jedoch nur eine von vielen Aufgaben dar. Pro Welt gilt es acht Missionen zu meistern. Bei Erfüllung winkt jeweils eine glänzende Sonnenmedaille als Belohnung, welche das Äquivalent zu den Goldmünzen in "Super Mario 64" darstellt. Soll heißen: Je mehr Ihr davon sammelt, umso größer wird Eure Levelauswahl – denn nur ab einer bestimmten Medaillenzahl öffnet sich ein weiterer Welten-Eingang auf der Insel. Um an die begehrten Schätze zu kommen, müsst Ihr u.a. Aufträge wie 'Finde alle roten Münzen', 'Säubere die Spiegel von Ungeziefer', 'Stopp die Farbballmaschine' und 'Erledige den tintensprühenden Kraken' ausführen.
Neben einer Portion Gehirnschmalz benötigt Ihr dazu vor allem Geschick im Umgang mit Marios zahlreichen Fähigkeiten: Kleine und große Hüpfer, Dreifachsprünge, Seitwärtssalti, Poplumpser, Luftwirbler, das Abtauchen in Unterwasserhöhlen, das Klettern an Gittern, das Überqueren von Gummiseilen in schwindelerregender Höhe und das Hin- und Herspringen zwischen Wänden gehören zu Eurem



NGC Ich mach' dich lang: Klempner Mario setzt diesen Spruch bei einem Tinten versprühenden Kraken eindrucksvoll um. Lasst die Nase im richtigen Moment los und Euer glitschiger Gegner ist für einen kurzen Zeitraum verwundbar.



NGC Der Schmierfink: Die Ähnlichkeit mit Mario ist offensichtlich, oder?



NGC Die Inselbewohner helfen Euch mit Tipps weiter.

NGC Kräftig: Held Mario hangelt sich spielend an Gittern entlang. Eingesammelte Goldmünzen frischen Eure Lebensenergie auf.

NGC "Super Mario Wave Race": Auf der Jagd nach acht roten Münzen düst Ihr auf dem Rücken eines Meeresbewohners im Hafenbecken herum. Beachtet die wunderhübsch inszenierte Wasseroberfläche!

Genre: Jump'n'Run
Schwierigkeitsgrad: mittel

Spieler

Konfiguration			Spieler max.
Am Einzelsystem			1
Via Linkkabel			-
Online			-
System	PS2	XB	NGC

USK-Rating ? Preis: ca. 60 Euro

Gamecube

PAL – Vollbild und Originalgeschwindigkeit
E/D – englische Sprachausgabe, deutsche Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie:
- Lenkrad
- GBA-Link
- Keyboard
- Card-e-Reader

Highend-Unterstützung:
- 16:9
- Dolby Surround
- ✓ 60Hz
- ✓ ProLogic 2



Veröffentlichung:
PS2 keine Umsetzung geplant
Xbox keine Umsetzung geplant
NGC Oktober

Entwickler: Nintendo, Japan
Hersteller: Nintendo
Website: www.nintendo.de

Pro
+ motivierendes Leveldesign
+ perfekte Steuerung
+ äußerst gelungene Kamera
+ abwechslungsreiche Aufgaben
+ flüssige Comic-Optik

Contra
- mitunter etwas schwer

Alternativen:

PS2	Jak and Daxter (88%, MAN!AC 01/02)
Xbox	Crash Bandicoot: Der Zorn des Cortex (85%, MAN!AC 06/02)
NGC	Sonic Adventure 2 Battle (85%, MAN!AC 06/02)

Super Mario Sunshine

Gamecube
Grafik 82 %
Sound 80 %
93% Spielspaß

Exzellenter 3D-Hüpfer mit superbem Leveldesign und tadelloser Steuerung – kaufen!

täglich "Super Mario Sunshine"-Brot. Darüber hinaus kann der Klempner Gegenstände schleppen, auf dem Bauch Hänge hinabrutschen, Feinde via Body Slam erledigen und mit Inselbewohnern reden. Nicht selten erhaltet Ihr dadurch wichtige Hinweise für das Lösen eines Rätsels, auch Euer vorlauter Freund Dreckweg 08/17 versorgt Euch während Eurer Ausflüge oftmals mit nützlichen Tipps.
Last but not least wartet Marios treuer Freund Yoshi auf seinen Einsatz. Hüpft auf seinen Rücken und benutzt den knubbelnasigen Dino als Reittier oder lasst ihn Früchte mampfen. Je nach verspeistem Obst ändert sich Yoshis Hautfarbe und auch sein 'Fruchtsaft-Angriff' variiert entsprechend. Hat Euer Dino nämlich genügend gefressen, dürft Ihr ihn via R-Taste die gut durchgekauten Früchte in flüssiger Form wieder ausspucken lassen. So erledigt Ihr nicht nur aufdringliche Widersacher, sondern knackt auch das ein oder andere knifflige Rätsel.

Spielwiese

Wie von einem "Mario"-Abenteuer gewohnt, beeindrucken die acht Welten mit schierer Größe. Glücklicherweise geleiten Euch die meiste Zeit unübersehbare Pfeilschilder durch die 3D-Landschaft: Folgt einfach den Wegweisern und Ihr erreicht den richtigen Teilabschnitt eines Levels.
Auf der Jagd nach den Sonnenmedaillen erforscht Ihr u.a. einen aufregenden Vergnügungspark, ein von Stahlgerüsten durchzogenes Hafengelände, eine malerische Bucht mit Steilwand, einen wunderhübschen Sandstrand sowie ein trocken gefallenes Erholungsbad. Wie in "Super Mario 64" stehen Euch dabei für die Lösung eines Auftrags in der Regel mehrere Wege offen: Erklimmt den höchsten Punkt eines Levels mit gekonnten Sprungeinlagen, nutzt geschickt die verschiedenen Dreckweg-08/17-Aufsätze oder erreicht das Ziel, indem Ihr von einem Seil zum nächsten schwingt – Eurer Kreativität sind in "Super Mario Sunshine" (nahezu) keine Grenzen gesetzt. os


NGC Mit dem Windmühlen-Flügel geht's auf die Turmspitze.

Oliver Schultes

Wer bis jetzt noch keinen Grund finden konnte, Big Ns Spielewürfel zu kaufen, der hat ihn jetzt mit "Super Mario Sunshine": Zwar beschert uns das neue Klempner-Abenteuer keine Jump'n'Run-Revolution wie sein genialer N64-Vorgänger, dennoch stellt Marios erster Gamecube-Auftritt alle anderen aktuellen Genre-Vertreter deutlich in den Schatten. Eine perfekte, millimetergenaue Steuerung, ein äußerst kreatives und motivierendes Leveldesign sowie ein angenehm steigender, leicht gehobener Schwierigkeitsgrad fesseln Euch unwiderstehlich ans Joypad. Dabei habt Ihr nie das Gefühl, unverschuldet ein Leben zu verlieren, vielmehr ärgert Ihr Euch über Eure eigene Unfähigkeit, was zusätzlich anspornt. Ein besonderes Lob hat darüber hinaus die gelungene Kameraführung verdient: Habt Ihr Euch erstmal an das jederzeit freie Justieren der Perspektive gewöhnt, gibt es nur in wenigen Ausnahmefällen kleine Übersichtsprobleme. Das Tüpfelchen auf dem i ist schließlich die musikalische Untermalung, die mit beschwingten Ohrwurm-Melodien eine wunderbare Urlaubsstimmung erzeugt.


NGC Cooler Effekt: Beim Betreten eines Levels zerfällt Mario in Farbkugeln.



Burnout 2: Point of Impact



PS2 Lasst Euch von den schicken Lichteffekten nicht zu sehr ablenken: Vorne naht eine der wenigen Kreuzungen, die besonders prädestiniert für Unfälle sind.





PS2 Abseits vom normalen Meisterschaftsstress jagt Ihr mit einer Polizeikarre respektlose Raser (links) oder tretet im flotten Splitscreen-Duell an (rechts).

Wer bei "Burnout" begeistert Nachschub für den Autofriedhof produzierte, darf sich freuen: Acclaim und Criterion legen mit dem Nachfolger "Burnout 2: Point of Impact" noch eins drauf. So rast Ihr nicht mehr nur ohne Rücksicht auf Verluste um die Wette, sondern dürft in einem neuen Spielmodus gezielt Massenkarambolagen produzieren.

Wie es sich für eine Fortsetzung gehört, wurde kräftig aufgestockt: Satte 21 Vehikel stehen für passionierte Bleifüße in der Garage. Neben Standard-Straßenkutschen schaltet Ihr auch ungewöhnlichere Boliden frei: Außer klassischen Karossen erarbeitet Ihr Euch auch Dragster-ähnliche Flitzer, ursprünglich auf Ovalen beheimatete PS-Monster oder sogar ein Polizeiauto. 15 (in beide Richtungen befahrbare) Strecken in sechs Szenarien dienen als Schauplatz der Rennen: Meistens seid Ihr auf Rundkursen im Flughafengebiet, Küstenstädten oder hohen Bergen unterwegs, zur Auflockerung sind eine Handvoll Etappenrennen auf Highways eingestreut. Natürlich dürfen widrige Wetterbedingungen (Schnee, Regen) ebenso nicht fehlen wie unterschiedliche Lichtverhältnisse vom Sonnenaufgang bis zur finsteren Nacht. Allen Pisten ist die Tatsache gemein, dass Ihr grundsätzlich im normalen Straßenverkehr unterwegs seid: Arglose Zivilfahrzeuge teilen also mit Euch den Asphalt und bringen Euch jederzeit in akute Crash-Gefahr. Besonders tückisch sind dabei Kreuzungen mit Querverkehr; allerdings wurden diese Situationen im Vergleich zum Vorgänger erfreulicherweise deutlich reduziert und entschärft – frustige Dauerunfälle gehen also nun meist auf Euer Konto und geschehen nicht mehr so oft durch Zufall.

Wer lernt, crasht besser

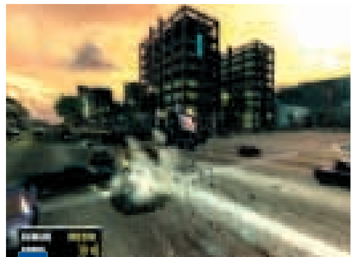
Bevor Ihr Euch in den Ernst des Rennfahrerlebens stürzt, ist ein Besuch der Fahrschule Pflicht: In einem halben Dutzend Lektionen werden Euch die Eigenheiten der Fahrzeugführung erläutert. Ihr solltet nämlich nicht nur

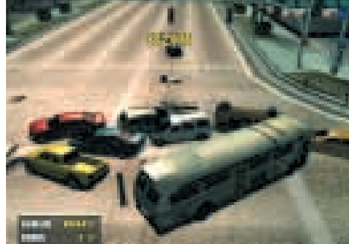


PS2 Gut für Frischlinge: Die Fahrschule erklärt die "Burnout"-Feinheiten.



PS2 Wer bremst, hat Angst: Furchtloses Vollgasrasen im Gegenverkehr ist die effektivste Möglichkeit, die Turboleiste zu füllen – auf Geraden erkennt man die anbrausenden Autos immerhin so früh, dass noch Ausweichreaktionen möglich sind.





PS2 Spaß am Chaos: Beim 'Crash for Cash' baut Ihr erst einen dicken Massenunfall (links) und betrachtet dann das Ergebnis Eures Tuns mitsamt Abrechnung (rechts).



PS2 Die Flughafenkurse sind dank langer Geraden besonders Gasfuß-freundlich. Selbst bei Nachtfahrten habt Ihr hier viel Übersicht.

Unfälle vermeiden, sondern auch mit spektakulären Aktionen glänzen: Saust Ihr nicht stur auf Eurer Spur, sondern wagt Euch furchtlos auf die Gegenfahrbahn, füllt Ihr die 'Boost'-Anzeige ebenso wie durch coole Drifts, möglichst knappe Überholvorgänge oder weite Sprünge. Ist die Leiste voll, zündet Ihr per Knopfdruck den Turbo und rauscht kurzfristig eine Ecke schneller über den Asphalt.

In den Meisterschaften kämpft Ihr gegen drei CPU-Konkurrenten um die meisten Punkte und damit um die Qualifikation für das jeweils nächste Championat. Schafft Ihr zudem in jedem Lauf den ersten Platz, werden zusätzliche Wettbewerbe freigeschaltet. Entweder tretet Ihr im 'Face Off' gegen einen einzelnen Gegner an oder schlüpft beim 'Pursuit' hinter das Lenkrad eines Polizeiautos. Hier gilt es, vor dem Ende des Kurses einen flüchtigen Raser so oft zu rammen, bis dessen Karre auseinander fällt – als Belohnung winken neue Fahrzeuge. Habt Ihr Euch erfolgreich zum Ende der normalen Saison durchgekämpft, dürft Ihr zu weiteren Rennen gegen kräftig aufgemotzte 'Custom'-Vehikel ran.

Unfälle sind schön

Abseits von normalen Rennen (die Ihr natürlich auch zu zweit im Splitscreen angehen könnt) sorgt der urige 'Crash for Cash'-Modus für Laune: Hier gilt es nämlich, spektakuläre Massenunfälle mit möglichst hohen Versicherungsschäden zu verursachen. Dafür rast Ihr mit einem Auto Eurer Wahl bei Vollgas auf eine vorgegebene Kreuzung zu, auf der reger Verkehr herrscht – sobald Ihr mit einem anderen Fahrzeug kollidiert, nimmt das Chaos seinen Lauf und wird aus mehreren Kameraperspektiven in Zeitlupe dargestellt. Um hohe Schadenswerte zu erzielen, ist ein Schuss Taktik nötig: Nur wenn Ihr eine richtiggehende Kettenreaktion auslöst, an der idealerweise auch dicke Brocken wie Busse und Trucks beteiligt sind, steigt der Schadenszähler mitsamt entscheidendem Multiplikator. Habt Ihr die Versicherung genug Geld gekostet, gibt's zur Belohnung eine Medaille und weitere potenzielle Unfallorte – insgesamt 15 Kreuzungen warten auf Euch. Wer das nötige Equipment im Wohnzimmer stehen hat, genießt die Massenkarambolagen in besonders hoher Auflösung: "Burnout 2" unterstützt optional die Progressive-Scan-Funktion. us

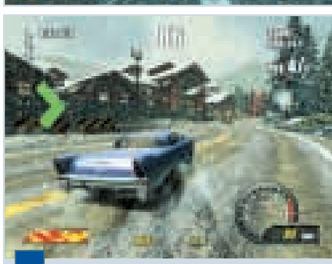


PS2 Neben normalen Vehikeln spielt Ihr mit der Zeit auch Oldies oder spektakuläre PS-Giganten frei.

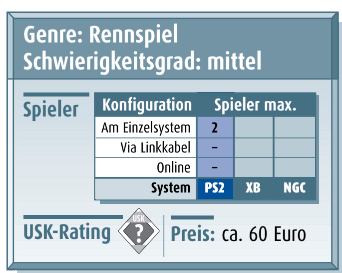
Ulrich Steppberger

Und ich hatte doch Recht, denn selbst Criterion ist offenbar meiner Meinung: Das erste "Burnout" war spektakulär, hatte aber einige fiese Eigenheiten, die kräftig für Frust sorgten. Praktisch alle damaligen Kritikpunkte wurden allerdings in "Burnout 2" behoben: Natürlich gibt es immer noch eine Reihe Unfälle während der Rennen, aber zum einen nerven die nicht mehr mit endlosen Wiederholungen, zum anderen seid Ihr nun fast immer selbst schuld – unfaire Kreuzungen ohne Reaktionschancen wurden beinahe komplett entsorgt oder zumindest entschärft. Außerdem hat man den Schwierigkeitsgrad angenehm niedriger angesetzt, lediglich in vereinzelten Rennen ärgert Ihr Euch mit schier übermächtigen Gegnern herum. Ein Geniestreich ist der witzige 'Crash for Cash'-Modus, bei dem Ihr Eurer Zerstörungswut erfrischend originell freien Lauf lassen könnt. Dazu kommt die immer noch pfeilschnelle, aber etwas hübschere Optik, die "Burnout 2" zum Pflichtkauf für Adrenalinjunkies macht. So stören selbst minimale Kritikpunkte wie die unspektakuläre Musik und die fehlende Speichermöglichkeit für Crashes nicht weiter.





PS2 Mieses Wetter darf nicht fehlen: Einige Rennen finden bei Regen (oben) oder Schneefall (unten) statt.

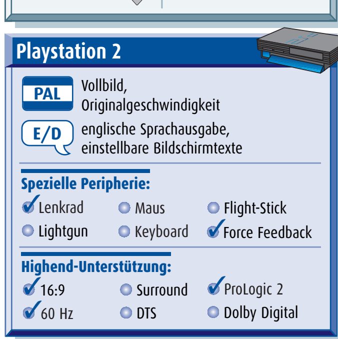


Genre: Rennspiel
Schwierigkeitsgrad: mittel

Spieler

Konfiguration	Spieler max.		
Am Einzelsystem	2		
Via Linkkabel	–		
Online	–		
System	PS2	XB	NGC

USK-Rating ? Preis: ca. 60 Euro



Playstation 2

PAL: Vollbild, Originalgeschwindigkeit

E/D: englische Sprachausgabe, einstellbare Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie:
✓ Lenkrad ○ Maus ○ Flight-Stick
○ Lightgun ○ Keyboard ✓ Force Feedback

Highend-Unterstützung:
✓ 16:9 ○ Surround ✓ ProLogic 2
✓ 60 Hz ○ DTS ○ Dolby Digital



Veröffentlichung:
PS2 Oktober
Xbox 2. Quartal 2003
NGC 2. Quartal 2003

Entwickler: Criterion, England
Hersteller: Acclaim
Website: www.acclaim.de

Pro
+ pfeilschnelle und detaillierte Grafik
+ höllisch hohes Tempo
+ griffige Steuerung
+ wesentlich weniger unfaire Unfälle
+ sehr spaßiger Crash-Modus

Contra
– einige Rennen unausgewogen

Alternativen:

PS2	Need for Speed: Hot Pursuit 2 (87%, MAN!AC 10/02)
Xbox	Test Drive Overdrive (82%, MAN!AC 08/02)
NGC	Burnout (81%, MAN!AC 06/02)

Burnout 2

Playstation 2
Grafik 89 %
Sound 74 %
87 % Spielspaß

Atemberaubende High-Speed-Raserei, bei der praktisch alle Mängel von Teil 1 ausgemerzt sind.

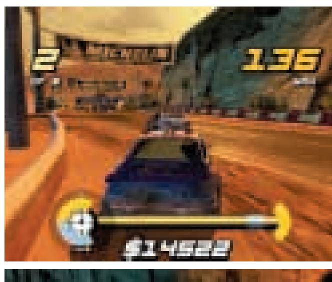



PS2 In drei Perspektiven zum Erfolg: Im Cockpit seht Ihr die versiffte Scheibe.

Shox



PS2 Ein Fall für Spielhallen-Raser: Mit furiosen Drifts, kräftig gefärbten Szenerien und Effektreichtum ist "Shox" das Paradestück eines Arcade-Rennspiels.

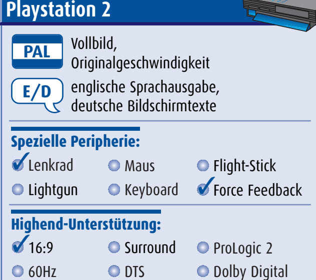



PS2 Erreicht Ihr drei Mal am Stück Gold, dürft Ihr die Schockwelle reiten.

Genre: Rennspiel
Schwierigkeitsgrad: mittel

Spieler	Konfiguration	Spieler max.		
	Am Einzelsystem	4		
	Via Linkkabel	–		
	Online	–		
	System	PS2	XB	NGC

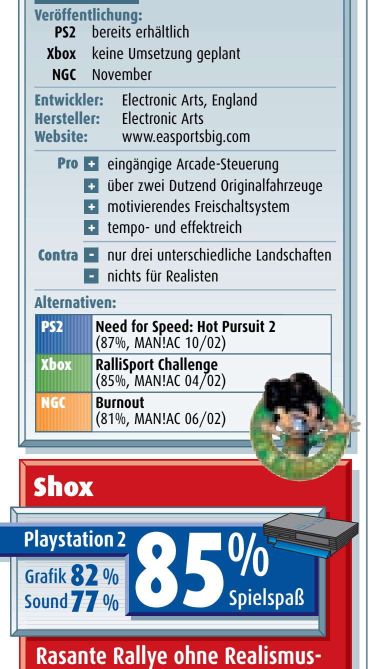
USK-Rating ? Preis: ca. 60 Euro



Playstation 2
PAL Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D englische Sprachausgabe, deutsche Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie:
✔ Lenkrad ○ Maus ○ Flight-Stick
○ Lightgun ○ Keyboard ✔ Force Feedback

Highend-Unterstützung:
✔ 16:9 ○ Surround ○ ProLogic 2
○ 60Hz ○ DTS ○ Dolby Digital



Veröffentlichung:
PS2 bereits erhältlich
Xbox keine Umsetzung geplant
NGC November

Entwickler: Electronic Arts, England
Hersteller: Electronic Arts
Website: www.easportsbig.com

Pro
+ eingängige Arcade-Steuerung
+ über zwei Dutzend Originalfahrzeuge
+ motivierendes Freischaltsystem
+ tempo- und effektreich

Contra
– nur drei unterschiedliche Landschaften
– nichts für Realisten

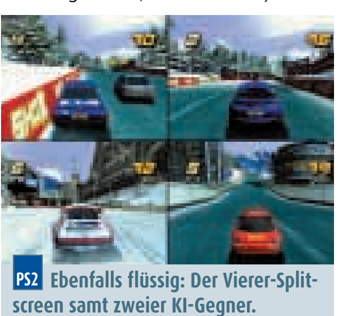
Alternativen:
PS2 Need for Speed: Hot Pursuit 2 (87%, MAN!AC 10/02)
Xbox RalliSport Challenge (85%, MAN!AC 04/02)
NGC Burnout (81%, MAN!AC 06/02)

Shox
Playstation 2
Grafik 82 %
Sound 77 %
85 % Spielspaß

Rasante Rallye ohne Realismusanspruch mit spannendem, motivierendem Meisterschafts-Modus.

Electronic Arts' Big-Sippe wird größer: Nach überdrehten Varianten von Snowboard, Motocross & Co. erfährt nun das Ralley-Genre eine dem Realismus abschwörende Generalüberholung. Zwar brettert Ihr in "Shox" mit zwei Dutzend Originalwagen (vom Mini Cooper bis zum Mitsubishi Lancer Evo) über Asphalt, Sand oder Eis, doch das Verhalten der Wald- und Wiesenboliden entspringt eher der Arcade als dem Reißbrett eines Fahrzeugingenieurs. Was nicht negativ gemeint ist: Habt Ihr Euch an die Physik Eures Untersatzes gewöhnt, nutzt Ihr mit Inbrunst spektakuläre Drifts und feine Dosen Eurer Handbremse, um in den Kurven an Euren fünf Konkurrenten vorbeizuschnellen.

Im Wettbewerbs-Modus machen es Euch die KI-Kollegen nur in der anfänglichen Kompakt-Klasse leicht. Sechs Rundkurse in drei verschiedenen Szenerien (arktische Tundra, Dschungelinsel, Geröllwüste) müsst Ihr hier am Steuer eines von sechs möglichen Fahrzeugen bewältigen. Die für die jeweilige Streckenführung und den Belag unterschiedlich geeigneten Karren gibt's allerdings nicht frei Haus: Durch vordere Plätze schaltet Ihr nicht nur weitere Kurse frei, sondern verdient auch Geld, das postwendend in einen Neuwagen investiert wird oder als Einsatz für ein One-on-One-Rennen dient. Gewinnt Ihr, gehört der Gegnerwagen Euch, verliert Ihr, ist die Kohle flöten. Besonders ärgerlich wird das bei den höheren Sports-, Turbo- und Power-Klassen, denn dort wettet Ihr um richtig viel Geld. Ein verpatztes Rennen und Euer Bankkonto ist leer geräumt – und wer kein geeignetes Fahrzeug hat, darf auch nicht an diesen Rennserien teilnehmen.



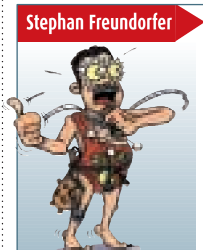
PS2 Ebenfalls flüssig: Der Vierer-Splitscreen samt zweier KI-Gegner.

Höchsttempo

Von der ersten Minute an beeindruckt Euch "Shox" mit Rasanz und Atmosphäre: Die Landschaft rast in drei Perspektiven an Euch vorbei; Licht-, Spiegel- und Partikeleffekte erfreuen das Auge und können nicht verhindern, dass die Grafik stets mit stabiler, hoher Bildrate auf den Fernseher kommt. Für zusätzliches Adrenalin sorgen geschickt eingestrickte Kamerafahrten, die spektakuläre Sprünge oder Unfälle in einer actionreichen TV-Perspektive zeigen. Wer sich von diesem Drumherum nicht stören lassen will, darf die Sequenzen auch abschalten.

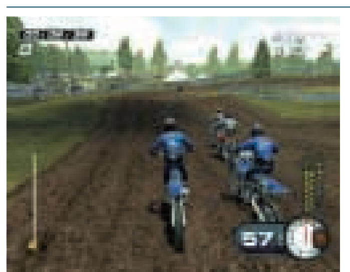
Neben dem Fuhrpark von gut zwei Dutzend Fahrzeugen und ebensovielen Kursen sorgt ein cleveres Detail für Motivation: Sämtliche Strecken besitzen drei 'Shox Zone' genannte Abschnitte. Je nach Zeit, die Ihr für die Distanz benötigt, bekommt Ihr eine geldwerte Bronze-, Silber- oder Gold-Auszeichnung – ist letztere auf allen drei Teilstrecken gewonnen, werden weitere Goodies freigeschaltet. Sammelt Ihr gar am Stück das goldene Trio, schießt vor Euch eine Schockwelle über den Kurs. Und die ist nicht nur schön anzusehen, sondern verschafft Euch auch reichlich Bares, so Ihr Euch in ihrem Radius fortbewegt. sf

Stephan Freundorfer



Ich gestehe: Ich konnte EAs Big-Titeln noch nie viel abgewinnen. Während "SSX" und Kollegen zwar frischen Wind in bekannte Genres bliesen, hat mich gewöhnlich die technische Mittelmäßigkeit abgeschreckt. Bei "Shox" ist alles anders: Dieses Rennspiel macht seiner Gattung alle Ehre, denn es ist einfach nur schnell, und das trotz einer Fülle hübscher Effekte – seien es zerbeulte und verdreckte Karosserien, gleißende Sonnenstrahlen oder Schmutzpartikel auf der Windschutzscheibe. Das Spieldesign steht der Optik kaum nach: Das Zocken um neue Karren, die in höheren Klassen knackigen Gegner und die Zusatzherausforderung durch die 'Shox Zones' sorgen für üppige Motivation. Einzige Einschränkung: Drei Szenarien sind zu wenig, gerade für einen Arcade-Raser.

MX Superfly Featuring Ricky Carmichael





PS2 Beim Splitscreen machen sich die CPU-Gegner mal wieder rar.

NGC Übersicht ist Trumpf: Gerät im Getümmel mal ein Fahrer zwischen Euch und die Kamera, wird er kurzerhand transparent, um Eure Orientierung zu erleichtern.

Hersteller THQ bleibt seinen treu, entsprechend wirbt auch das 2003er-Motocross "MX Superfly" mit dem amerikanischen Wunderknaben Ricky Carmichael. Wie gehabt seid Ihr wieder auf allen Arten von Querfeldeinpisten unterwegs: Die 22 Kurse unterteilen sich dabei in echte Geländestrecken, die sich durch natürliche Umgebung schlängeln, und Supercross-Vertreter, die künstlich in Stadien erbaut wurden. Unabhängig von der Entstehungsweise gilt für Euch immer das gleiche Ziel, nämlich gegen maximal sieben (PS2) bzw. neun (Gamecube) Konkurrenten zu bestehen und als erster die Zielflagge zu sehen. Dazu gesellt sich eine Handvoll speziell für 'Freestyle'-Wettbewerbe gedachte Arenen, in denen Ihr bei Sprüngen zahlreiche Kunststücke ausführt – dabei ist fleißiges Trainieren angebracht, denn je nach Dauer des Knopfdrucks zeigt Euer Fahrer unterschiedliche Aktionen. Neben Einzelrennen wagt Ihr Euch an einen ausgewachsenen Karriere-Modus, bei dem Ihr Euch durch Siege Preisgeld erarbeitet, um in höhere Rennklassen aufzusteigen. Für Stunt-Arenen im Eigenbau nutzt Ihr zudem einen Editor.

Springen will gelernt sein

Um Erfolge feiern zu können, ist neben Streckenkenntnis auch die intelligente Nutzung der Steuerungsfeinheiten nötig: Auf Knopfdruck könnt Ihr mit der Kupplung kurzfristig für höhere Temposchübe sorgen oder vor Sprüngen die Vorderachse 'vorladen', um bei gutem Timing größere Weiten zu erzielen.

Für Abwechslung jenseits des Rennstresses sorgen elf zum Teil erst zu verdienende Minispiele, die schon mal ungewöhnliche Zielvorgaben haben: So sollt Ihr z.B. als Pizzafahrer in einer Stadt Kunden beliefern oder in der Wüste gestrandeten Kumpels mit Benzinkanistern aushelfen. us

Ulrich Steppberger



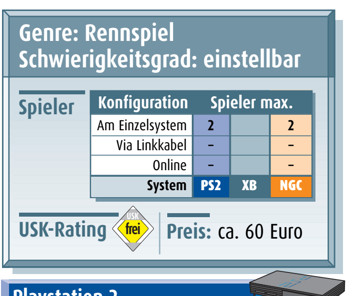
Für Motocross-Fans ist "MX Superfly" zweifellos eine feine Sache – wenn auch nicht der ganz große Kracher. Wie bei den zahlreichen Vorgängern wurde hier und da gefeilt und leicht aufgepeppt: So sieht die Grafik eine Spur hübscher aus und bleibt selbst bei großen Gegnergetümmel meist flüssig, andererseits wirken die Fahrer erneut recht steif. Neben den vielen abwechslungsreich gestalteten Kursen ist auch für Trickfreunde genug geboten, wobei die Steuerung etwas gewöhnungsbedürftig ausfiel. Zu schnell hat man einen Knopf zu lang gedrückt und schon führt das Alter Ego ein falsches Kunststück aus. Ein Lob gibt's für die neuen Einfälle bei den Minispielen, die erstaunlich viel aus den flotten Rädern heraus holen und teils längerfristig Spaß machen. Spielerisch fallen beide Fassungen praktisch identisch aus, allerdings kann die Gamecube-Variante in einigen Details punkten: Die Optik wirkt eine Spur sauberer als auf der PS2, zudem ist die Steuerung dezent griffiger und das Fahrerfeld im Rennen um zwei Teilnehmer größer – Zweiradanhänger sind mit "MX Superfly" auf jeden Fall gut bedient.







NGC Unter den Minispielen finden sich neben Standard-Disziplinen wie Hoch- und Weitsprung auch einige gewitzte Neuerungen (von links): Braust z.B. durch einen Torstangenslalom, klappert die Löcher auf einem Golfplatz ab oder schiebt einen Ball ins Tor.

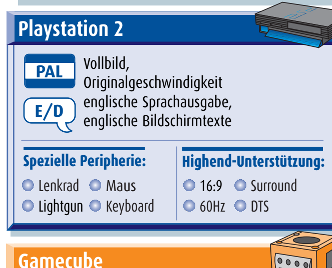


Genre: Rennspiel
Schwierigkeitsgrad: einstellbar

Spieler

Konfiguration	PS2	XB	NGC
Am Einzelsystem	2		2
Via Linkkabel	–		–
Online	–		–

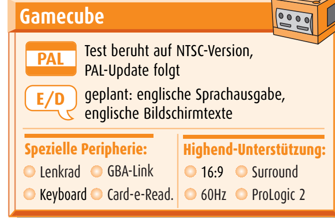
USK-Rating: frei — Preis: ca. 60 Euro



Playstation 2

PAL: Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D: englische Sprachausgabe, englische Bildschirmtexte

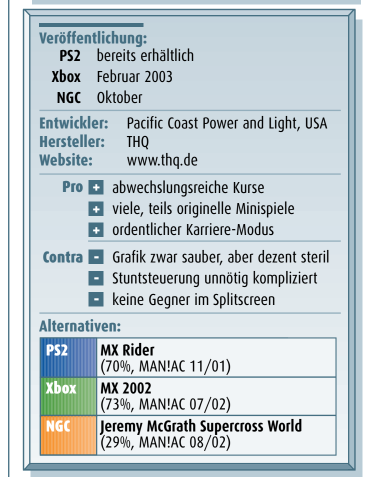
Spezielle Peripherie: Lenkrad, Maus, Lightgun, Keyboard
Highend-Unterstützung: 16:9, Surround, 60Hz, DTS



Gamecube

PAL: Test beruht auf NTSC-Version, PAL-Update folgt
E/D: geplant: englische Sprachausgabe, englische Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie: Lenkrad, GBA-Link, Keyboard, Card-e-Read.
Highend-Unterstützung: 16:9, Surround, 60Hz, ProLogic 2



Veröffentlichung:
PS2 bereits erhältlich
Xbox Februar 2003
NGC Oktober

Entwickler: Pacific Coast Power and Light, USA
Hersteller: THQ
Website: www.thq.de

Pro
+ abwechslungsreiche Kurse
+ viele, teils originelle Minispiele
+ ordentlicher Karriere-Modus

Contra
– Grafik zwar sauber, aber dezent steril
– Stuntsteuerung unnötig kompliziert
– keine Gegner im Splitscreen

Alternativen:
PS2: MX Rider (70%, MAN!AC 11/01)
Xbox: MX 2002 (73%, MAN!AC 07/02)
NGC: Jeremy McGrath Supercross World (29%, MAN!AC 08/02)



MX Superfly

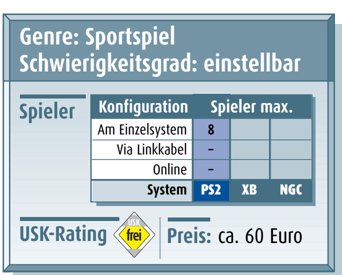
Playstation 2: Grafik 74 %, Sound 59 % — 74% Spielspaß
Gamecube: Grafik 74 %, Sound 59 % — 75% Spielspaß

Unspektakuläres aber unterhaltsames Motocross, das besonders dank spaßiger Minispiele gefällt.

This is Football 2003



PS2 Nachwuchs: Ein Stürmer der Klosterschule Weiden beim Torschuss.

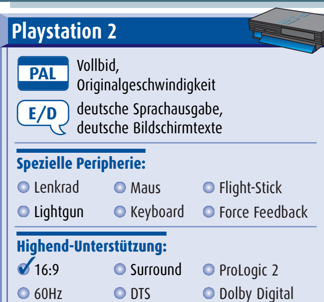


Genre: Sportspiel
Schwierigkeitsgrad: einstellbar

Spieler

Konfiguration	Spieler max.		
Am Einzelsystem	8		
Via Linkkabel	–		
Online	–		
System	PS2	XB	NGC

USK-Rating: frei
Preis: ca. 60 Euro



Playstation 2

PAL: Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D: deutsche Sprachausgabe, deutsche Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie:
- Lenkrad
- Maus
- Flight-Stick
- Lightgun
- Keyboard
- Force Feedback

Highend-Unterstützung:
- ✓ 16:9
- Surround
- ProLogic 2
- 60Hz
- DTS
- Dolby Digital



Veröffentlichung:
PS2 bereits erhältlich
Xbox keine Umsetzung geplant
NGC keine Umsetzung geplant

Entwickler: Sony Studio Soho, England
Hersteller: Sony
Website: www.playstation.de

Pro
+ realistisch agierende Torhüter
+ sehr großer Lizenzumfang
+ toll modellierte Starspieler

Contra
- trantütiger Kommentator
- ungenaue Schusssteuerung
- Kopfballtore sind fast unmöglich

Alternativen:

PS2	Pro Evolution Soccer (88%, MAN!AC 12/01)
Xbox	FIFA Weltmeisterschaft 2002 (86%, MAN!AC 06/02)
NGC	FIFA Weltmeisterschaft 2002 (86%, MAN!AC 07/02)



This is Football 2003

Playstation 2

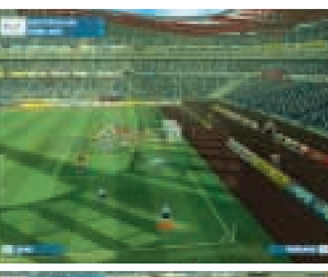
Grafik 77 %
Sound 75 %

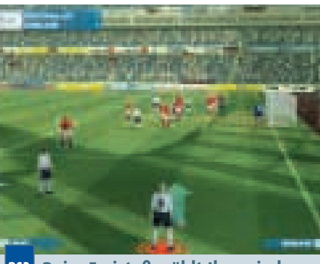
81 % Spielspaß

Umfangreicher Kick mit hübscher Optik, dicker Lizenz und leider auch spielerischen Mängeln.



PS2 Kein Zuckerschlecken: Spektakuläre Treffer gelingen wegen der ungenauen Schuss-Kontrollen und sprunggewaltigen Torhüter nur mit viel Geschick.





PS2 Beim Freistoß wählt Ihr zwischen Tricks (oben) und banaler Ausführung.

Sturmlauf statt Kontertaktik: Obwohl das für die Entwicklung zuständige Studio Soho unter akuter Zeitnot leidet ("The Getaway" soll ja irgendwann mal fertig werden) und holländische Clubs einen Rechtsstreit angezettelt haben, schickt Sony seine Ballzauberer noch vor der EA- und Konami-Konkurrenz ins PS2-Stadion.

Wer nach dem mittelprächtigen Abschneiden des Vorgängers eine Generalüberholung erwartet, sieht sich getäuscht: Nach wie vor tretet Ihr in diversen Pokalveranstaltungen, National- bzw. Kontinentalmeisterschaften oder historischen Cups gegen das Pixel-Leder. Einzige Neuerung: Im Karriere-Modus übernimmt der Spieler die Verantwortung für eine pubertierende Schülertruppe und führt sie in jahrelanger Fleißarbeit (hoffentlich) zu Ruhm und Ehre. Auch in Sachen Lizenz wird mächtig geklotzt: Ganze 13.500 Original-Bolzer aus allen wichtigen Ligen tummeln sich in den zehn authentischen "This is Football"-Arenen.

Platzhirsche

Erfahrene Konsolen-Kicker werden sich auf dem virtuellen Rasen sofort zurecht finden: Durch die sinnvollen Kontrollen läuft das Leder schon nach kurzer Warmspielphase wie an der Schnur gezogen durch die eigenen Reihen. Via Aktionstasten verzückt Ihr das PS2-Publikum mit butterweichen Flanken, strammen Schüssen, gezielten Flachpässen oder direkten Anspielen in den Lauf einer wieselflinken Sturmspitze. Dribbelkünstler zaubern den gegnerischen Abwehrrecken via Schultertasten einen Knoten in die muskulösen Beine oder narren den strengen Pfeifenmann mit einer Schwalbe. Den so herausgeschundenen Freistoß am Strafraumrand versenkt Ihr dann mit der altbekannten Pfeilsteuerung gekonnt im Toreck. Realistisch und nervenaufreibend: Die KI-Trainer reagieren auf den Rückstand ihrer Elf, rufen kurz vor Schluss die Kamikaze-Offensive aus und wechseln frische Angreifer ein. Ergo solltet Ihr Euch ebenfalls mit den Taktik-Einstellungen vertraut machen, um nicht doch noch den Ausgleich zu kassieren. Eine clevere Verteidigungs-Strategie ist freilich nur die halbe "TIF"-Miete: Mit gesundheitsgefährdenden Grätschen sowie Trikotzerren wird der gegnerische Ansturm endgültig gestoppt. tk

Feine Visagen
Die digitalen Bolz-Millionäre

Die Kicker von "TIF 2003" leben in einer Zweiklassengesellschaft: Während hochbezahltes Personal vom Schlage eines Beckham bis ins kleinste Detail digital nachgebaut wurde, müssen unbekanntere Kicker wie Thomas Linke mit einem 08/15-Polygon-Modell Vorlieb nehmen.



PS2 Beckham (links) sieht sehr echt aus, Rehmer nicht (rechts).



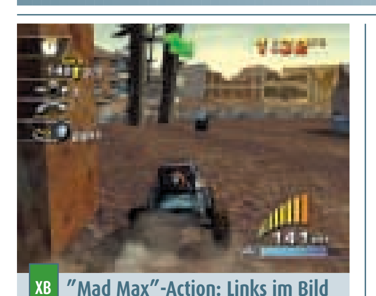
PS2 Oldies: Nostalgiker lassen im Klassik-Cup die alten Zeiten aufleben.

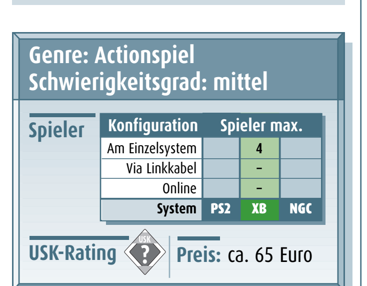
Thorsten Küchler



Aufsteiger: Nach dem mageren Mittelfeldplatz in der Vorjahressaison befinden sich Sonys Digi-Fußballer auf dem richtigen Weg. Die Polygon-Kicker kommen jetzt nicht nur wesentlich detailreicher daher, sondern bewegen sich endlich beinahe lebensecht. Zudem wurde das Spieltempo dezent gedrosselt und den KI-Balltretern (vor allem in der Defensive) wesentlich mehr Grips spendiert – taktische Spielzüge sowie gediegene Passstafetten fallen so erheblich leichter. Für den Sprung an die Tabellenspitze reicht's trotz aller Verbesserungen nicht: Kommentator Thomas Herrmann nervt mit seinen dämlichen Sprüchen, Kopfballtreffer lassen sich nur per Zufall erzielen, Pad-Kommandos werden manchmal arg verzögert ausgeführt und Torschüsse landen zu oft im Niemandsland.

Chase: Hollywood Stunt Driver


XB "Mad Max"-Action: Links im Bild habt Ihr die Levelziele stets im Auge.


Genre: Actionspiel
Schwierigkeitsgrad: mittel

Spieler

Konfiguration	Spieler max.		
Am Einzelsystem		4	
Via Linkkabel		–	
Online		–	
System	PS2	XB	NGC

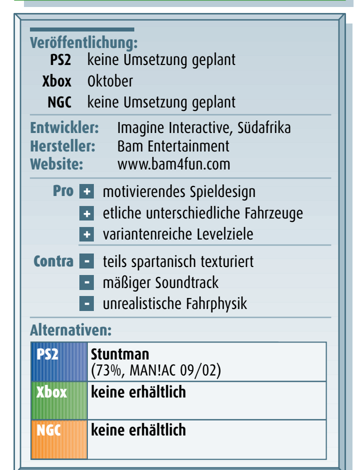
USK-Rating Preis: ca. 65 Euro


Xbox

PAL Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D englische Sprachausgabe, deutsche Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie:
Lenkrad, Lightgun, Flight-Stick, Force Feedback

Highend-Unterstützung:
16:9, ✓60Hz, ✓Dolby Digital, ✓Soundtrack


Veröffentlichung:
PS2 keine Umsetzung geplant
Xbox Oktober
NGC keine Umsetzung geplant

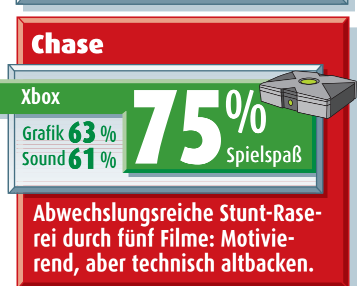
Entwickler: Imagine Interactive, Südafrika
Hersteller: Bam Entertainment
Website: www.bam4fun.com

Pro
+ motivierendes Spieldesign
+ etliche unterschiedliche Fahrzeuge
+ variantenreiche Levelziele

Contra
- teils spartanisch texturiert
- mäßiger Soundtrack
- unrealistische Fahrphysik

Alternativen:

PS2	Stuntman (73%, MAN!AC 09/02)
Xbox	keine erhältlich
NGC	keine erhältlich


Chase

Xbox
Grafik 63 %
Sound 61 %
75 % Spielspaß

Abwechslungsreiche Stunt-Raserei durch fünf Filme: Motivierend, aber technisch altbacken.


XB Je nach Film variieren Eure Stunt-Fahrzeuge: Hier dreht Ihr einen Zwanziger-Jahre-Streifen, in dem in einer Szene ein Zug verfolgt werden muss.

XB Dröge Zusatz-Modi: In einer Arena praktiziert Ihr einen Bussprung.

Kaum hebt ein Entwickler ein innovatives Spielkonzept aus der Taufe, schon tauchen die ersten Nachahmer auf. Sichtlich von Reflections' Harte-Kerle-Sim "Stuntman" beeinflusst, versucht das bislang unbekannte, südafrikanische Team Imagine Interactive den Hype für sich zu nutzen. Allerdings hält sich bei "Chase" – im Vergleich zum Vorbild – die Pedanterie des Regisseurs in Grenzen. Vielleicht liegt's ja daran, dass Ihr als knackige Stunt-Woman in den fünf Filmen Eurem Job nachgeht...
Die von bekannten Mafia-, Geheimagenten- oder Endzeitstreifen inspirierten Szenarien sind jeweils in vier kürzere Takes unterteilt, die Ihr unter Zeitdruck zu bestehen habt. Mal flitzt Ihr mit einer dreirädrigen Reisschüssel durch die belebten Straßen einer asiatischen Metropole, mal geht's auf dem Motorradsattel durch einen Containerhafen oder am Steuer eines Buggys durch engwandige Canyons. Grundsätzliche Aufgabe: Schließt die Szene innerhalb eines Zeitlimits am Endpunkt ab. Wie spektakulär Eure Fahrt dorthin ausfällt, ist zweitrangig – auch dem via Pfeil in der oberen Bildschirmmitte vorgegebenen Pfad müsst Ihr nicht immer stur folgen.

Ein Tony für alle Fälle

Doch durch den plumpen Abschluss der Szene lassen sich nur wenige der zum Freischalten weiterer Filme nötigen Bekanntheitspunkte verdienen. Um Euer Konto zu erhöhen, erledigt Ihr ganz im "Tony Hawk"-Stil diverse Levelziele: Legt unterwegs einen Sprung von 25 Metern hin (hier ist der Turbo hilfreich, der sich während der Fahrt stetig füllt), vollführt drei Rollen mit Eurem Wagen (dank speziellem Stunt-Button ein Zuckerschlecken) oder zerstört zehn Giftfässer – solange Ihr pünktlich im Ziel seid, ist Euer Regisseur zufrieden, zudem dürft Ihr die Aufgaben so oft anpacken, wie Ihr wollt. Für Zusatzmotivation sorgen in den Kulissen versteckte Pokale: Mit diesen schaltet Ihr neue Varianten im Herausforderungs-Modus (Bussprung, Stunt-Punktejagd) oder dem Multiplayer-Bereich ('Hasch mich', Stunt-Duell) frei.
Dank Xbox-Festplatte dürft Ihr übrigens munter absolvierte Szenen speichern und das Spektakel jederzeit in einem filmreifen Zusammenschnitt bewundern. sf


XB Mit dem Quad durchs Kaufhaus: Neben dem Zeitlimit macht Euch hier der Filmbösewicht zu schaffen. Entfernt er sich weit, wird die Szene abgeschlossen.

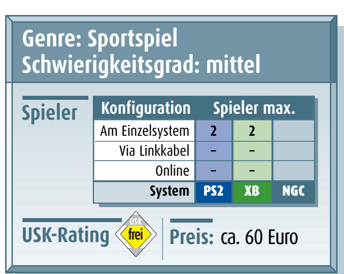
Stephan Freundorfer



Das spaßigere "Stuntman": Auch wenn es auf den Bildschirmfotos nicht ganz rüberkommen mag – "Chase" ist ein richtig nettes Spiel. Die plumpen Texturen und arg billigen Effekte sind einer Xbox zwar nicht würdig, das Spielprinzip und seine gelungene Ausführung machen aber reichlich Laune. Mit etwas Übung sind alle Szenen zu schaffen, scheitert Ihr an einem bestimmten Sekundärziel, gibt's kaum Grund für frustrierte Wutausbrüche: Ihr müsst nicht sämtliche Aufgaben Eures Regisseurs erfüllen, um weitere Levels freizuschalten. Im Gegensatz zur Infogrames-Konkurrenz habt Ihr sogar die Freiheit, die Szenerien auf eigene Faust zu erkunden. Schade, dass die Technik nicht mit dem klugen Design mithält, da wäre noch einiges mehr drin gewesen.



Kelly Slater's Pro Surfer

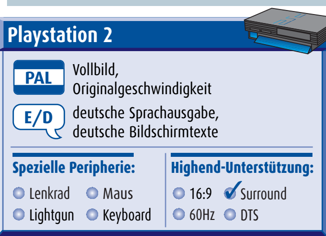


Genre: Sportspiel
Schwierigkeitsgrad: mittel

Spieler

Konfiguration	Spieler max.		
Am Einzelsystem	2	2	
Via Linkkabel	–	–	
Online	–	–	
System	PS2	XB	NGC

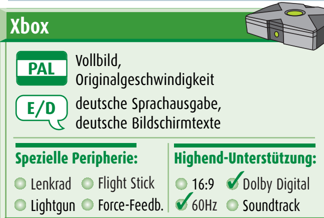
USK-Rating: frei | **Preis:** ca. 60 Euro



Playstation 2

PAL: Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D: deutsche Sprachausgabe, deutsche Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie: Lenkrad, Maus, Lightgun, Keyboard
Highend-Unterstützung: 16:9, ✓ Surround, 60Hz, DTS



Xbox

PAL: Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D: deutsche Sprachausgabe, deutsche Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie: Lenkrad, Flight Stick, Lightgun, Force-Feedb.
Highend-Unterstützung: 16:9, ✓ Dolby Digital, ✓ 60Hz, Soundtrack



Veröffentlichung:
PS2 bereits erhältlich
Xbox bereits erhältlich
NGC Oktober

Entwickler: Treyarch, USA
Hersteller: Activision
Website: www.activisiono2.com

Pro
+ tolle und variantenreiche Wellenoptik
+ motivierende Levelziele
+ einsteigerfreundliches Design
+ untypische, aber tolle Chillout-Mucke

Contra
- kein Charakter-Editor
- keine eigenen Soundtracks (Xbox)

Alternativen:

PS2	**Transworld Surf** (76%, Test Seite 95)
Xbox	**Transworld Surf** (75%, MAN!AC 04/02)
NGC	**keine erhältlich**

Kelly Slater's Pro Surfer

Playstation 2 – Grafik 83 %, Sound 84 % – **85 %** Spielspaß

Xbox – Grafik 79 %, Sound 84 % – **85 %** Spielspaß

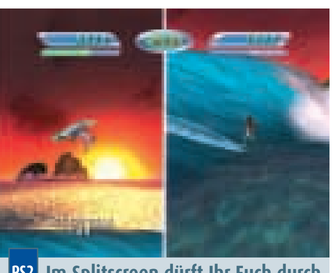
Hochmotivierendes Surfspektakel mit ausgereifter Steuerung, schicker Grafik und fettem Sound.



XB Ihr seid zwar auch an ungewohnten Orten wie z.B. der Arktis unterwegs, am ansehnlichsten sind aber Sonnenküsten mit ihren hübschen Lichteffekten.

Weiter geht's in unbekannten Gewässern: Activisions Trendsportlabel O2 verlässt mit dem jüngsten Neuzugang erstmals soliden Boden. Kein Asphalt oder Schnee dient Euch mehr als Unterlage, bei "Kelly Slater's Pro Surfer" betätigt Ihr Euch als wagemutiger Wellenreiter im und auf dem feuchten Nass.

Traditionsgemäß orientiert sich das Spielgeschehen am Genre-Urvater "Tony Hawk". Mittels einer künstlichen Surfanlage in japanischen Gefilden werdet Ihr mit der eingängigen Steuerung vertraut gemacht: Per Knopfdruck springt Ihr am Wellenkamm in die Luft und vollführt Flips, Grabs und Spins. Grinds sind naturgemäß keine möglich (lediglich ein 'Floater' auf der Welle ist duchführbar), dafür könnt Ihr mit scharfen Wendungen über das Nass pflügen oder im Inneren der 'Tube' (dem durch die umstürzenden Wassermassen entstehenden Tunnel) waghalsige Kunststücke ausführen. Solange Ihr nicht durch eine Unachtsamkeit oder eine schiefe Landung unsanft das Brett verlasst, füllt Ihr so stetig Euer Punktekonto.

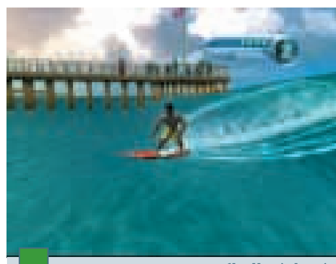


PS2 Im Splitscreen dürft Ihr Euch durch Tricks aus dem Bild schubsen.

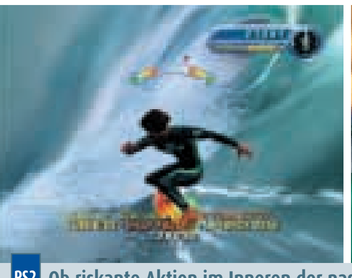
Wasser marsch

Besonders viele Zähler gibt es für saftige Trickkombos, die allerdings einen Haken haben: Damit Ihr besonders spektakuläre Aktionen in der Luft ausführen könnt, müsst Ihr nämlich eine Spezialleiste ständig auf hohem Stand halten. Seid Ihr zu lange tatenlos, fällt diese wieder und beendet prompt den Punkterausch. Mit neun Profis stürzt Ihr Euch ins Wasser, in 13 Szenarien (die meist alternativ auch nachts oder bei Sonnenaufgang zu besuchen sind) surft Ihr um die Wette: Neben Einzelläufen, Splitscreen-Duellen (inklusive O2-'Push'-Modus) und Trickherausforderungen, bei denen Ihr vorgeschriebene Aktionen nachahmen sollt, lockt der Karriere-Modus. Ihr verbessert Euren Sportler oder schaltet neue Gebiete, Outfits und Cheats frei, indem Ihr genreübliche Aufgaben erfüllt: Dazu gehört das Erreichen von Mindestpunktzahlen, die Rempelei von unliebsamen Paddelbootbesitzern oder das Erlernen neuer Kunststücke – habt Ihr letztere Hürde gemeistert, dürft Ihr den neuen Trick zukünftig jederzeit ausführen. us





XB Im Gegensatz zur Surfhalle (oben) trefft Ihr in natürlichen Lokalitäten auch auf Hindernisse.





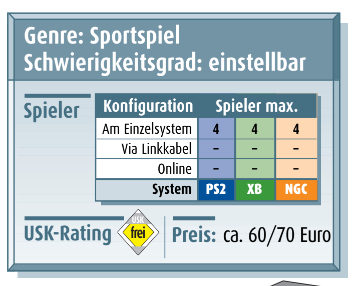
PS2 Ob riskante Aktion im Inneren der nassen Röhre oder wagemutiger Ritt auf der Wellenkrone: Je spektakulärer die Aktionen, desto schneller rattern die Zähler.

Ulrich Steppberger



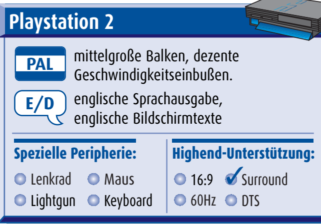
Endlich gibt es einen O2-Vertreter abseits von "Tony Hawk", der sich nicht zu eng am Vorbild orientiert und deshalb mit frischen Ansätzen glänzen kann. Natürlich bedient sich auch "Kelly Slater" reichlich bei der Standard-Trendsport-Formel, der Titel macht aber mit seinen Eigenheiten einen glänzenden Griff: So wurde die Steuerung etwas simpler gestaltet und erlaubt so auch Einsteigern schnelle Erfolgserlebnisse, zumal der Schwierigkeitsgrad im Gegensatz zum Infogrames-Konkurrenten "Transworld Surf" erfreulich sachte ansteigt. Die Levelziele sind fast ausschließlich durch Können lösbar, nervige Suchaufgaben wurden auf ein Minimum reduziert. Auch wenn sich naturgemäß alle Levels ziemlich ähneln, bieten verschiedene Lichtverhältnisse und Szenarien ausreichend grafische Abwechslung – zudem sieht die PS2-Fassung kaum schlechter als die Xbox-Variante aus. Ein dickes Lob gibt es für die tolle Musikauswahl, die mit ihren chilligen Beats angenehm anders ist. Einziger Makel ist der Verzicht auf einen Charakter-Editor, aber egal: "Kelly Slater" sollte in keiner Trendsportsammlung fehlen.

Pro Tennis WTA Tour



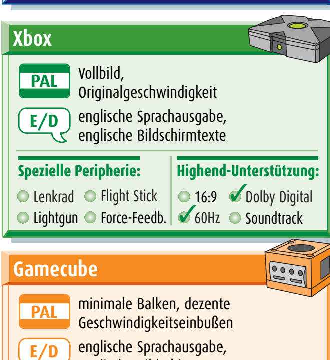
Konfiguration	Spieler max.		
Am Einzelsystem	4	4	4
Via Linkkabel	–	–	–
Online	–	–	–
System	PS2	XB	NGC

USK-Rating: frei — Preis: ca. 60/70 Euro


Playstation 2

PAL: mittelgroße Balken, dezente Geschwindigkeitseinbußen.
E/D: englische Sprachausgabe, englische Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie: Lenkrad, Maus, Lightgun, Keyboard
Highend-Unterstützung: 16:9, Surround ✓, 60Hz, DTS


Xbox

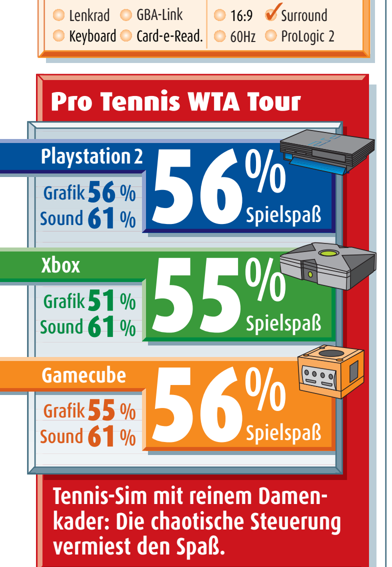
PAL: Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D: englische Sprachausgabe, englische Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie: Lenkrad, Flight Stick, Lightgun, Force-Feedb.
Highend-Unterstützung: 16:9, Dolby Digital ✓, 60Hz ✓, Soundtrack

Gamecube

PAL: minimale Balken, dezente Geschwindigkeitseinbußen
E/D: englische Sprachausgabe, englische Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie: Lenkrad, GBA-Link, Keyboard, Card-e-Read.
Highend-Unterstützung: 16:9, Surround ✓, 60Hz, ProLogic 2


Pro Tennis WTA Tour

Playstation 2: Grafik 56 %, Sound 61 % – 56 % Spielspaß
Xbox: Grafik 51 %, Sound 61 % – 55 % Spielspaß
Gamecube: Grafik 55 %, Sound 61 % – 56 % Spielspaß

Tennis-Sim mit reinem Damenkader: Die chaotische Steuerung vermiest den Spaß.



XB Beinarbeit: Ohne vorausschauendes Stellungsspiel macht Ihr viele unnötige Fehler – Bälle landen dann im Netz oder im Aus.

Women only – so lautet die Maxime bei Konamis Multi-Plattform-Entwicklung "Pro WTA Tour Tennis" – insgesamt 20 Mädels (u.a. Jennifer Capriati, Monica Seles und Serena Williams) stehen Euch für harte Filzball-Duelle zur Verfügung. Antreten dürft Ihr in drei verschiedenen Spielvarianten: Im 'Tour Mode' kämpft Ihr mit Eurer Lieblings-Athletin bei vier Turnieren um Weltranglisten-Punkte und den Titel 'WTA Champion'. Im 'Exhibition Mode' bestreitet Ihr nur ein einzelnes Match – Einstellungen wie Aufschlagposition, Spiellänge und Tie-Break-Nutzung dürft Ihr vorher individuell festlegen. Der 'Tournament Mode' lässt Euch schließlich freie Hand beim Ablauf eines Turniers: Ihr bestimmt die Paarungen und organisiert, auf welchem Platz gespielt wird. Bei allen Varianten habt Ihr zudem die Wahl zwischen Einzel- und Doppel-Match.

Einmal ist keinmal

In puncto Steuerung gaben sich die Entwickler experimentierfreudig:


NGC Stellungshilfe: Bei hohen Bällen markiert ein Kreuz den Aufprallpunkt.

Zwar stehen Euch vier Buttons für flachen Schlag, Topspin, Slice und Lob zur Verfügung, um den Ball aber auch platziert ins Feld zu bugsieren, müsst Ihr Geschick an den Tag legen. Nur wenn Ihr in einem guten Winkel zum Ball steht, trefft Ihr den Ball auch sauber. Zudem reicht es nicht, die Aktionstaste einmal zu betätigen. Ihr müsst vielmehr fürs Ausholen und Zuschlagen gesondert auf den Button drücken – nur mit perfektem Timing gibt's druckvolle Ballwechsel. Verpasst Ihr den richtigen Moment, vollführt Eure Spielerin einen unbeholfenen, hohen Schlag, was Eurer Gegnerin eine Angriffschance beschert. os

Veröffentlichung:
PS2 bereits erhältlich
Xbox bereits erhältlich
NGC bereits erhältlich

Entwickler: Konami, Japan
Publisher: Konami
Website: www.konami-europe.de

Pro
+ Originalspielerinnen
+ umfangreicher Tour-Modus
+ viele Austragungsorte

Contra
- Steuerungssystem zu chaotisch
- mäßige KI
- durchschnittliche Optik

Alternativen:

PS2	Slam Tennis (75%, MAN!AC 09/02)
Xbox	Slam Tennis (75%, MAN!AC 09/02)
NGC	keine erhältlich

Oliver Schultes



Konamis neuer, taktischer Spielansatz in allen Ehren, besonders praxistauglich erweist sich dieser aber nicht. Da Ihr – um einen Schlag optimal auszuführen – einerseits korrekt zum Ball stehen und zum anderen zweimal eine Aktionstaste drücken müsst, driftet "Pro Tennis WTA Tour" meist ins chaotische Button-Gekloppe ab. Der Spielablauf ist (vor allem auf der Xbox) viel zu schnell, als dass sich diese Art der Steuerung kontrolliert anwenden ließe. Trotz Original-Athleten scheint der Begriff 'Realismus' zudem ein Fremdwort für die Entwickler zu sein. Oder habt Ihr schon mal eine Tennis-Spielerin gesehen, die einen gegnerischen Schmetterball mit einem Volley am Netz abfängt? Wer sich auf die komplexe Steuerung einlässt, erlebt dennoch einige vergnügliche Stunden.

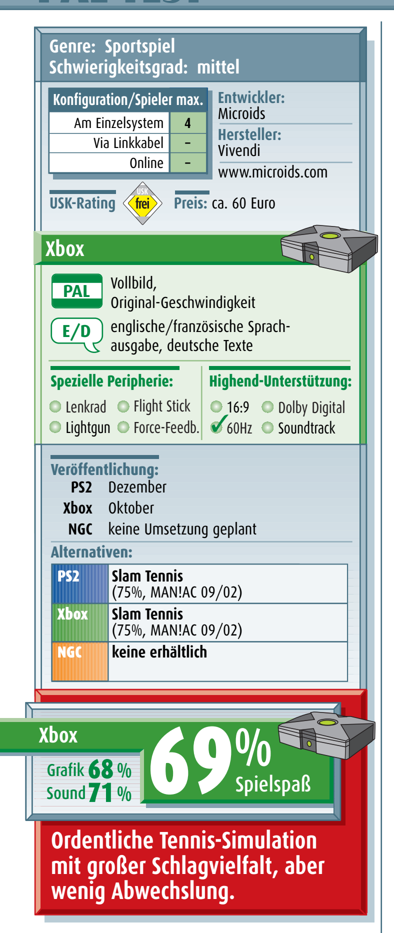


PS2 Glücksspiel: Schmetterbälle landen dank der hakeligen Steuerung schon mal weit außerhalb des Spielfeldes.


NINTENDO GAMECUBE
DAS GEILSTE MATCH DEINES LEBENS!
VON SEGA, DEN MACHERN VON VIRTUA TENNIS
GamePro Special Award Multiplayer-Hit
GAMEPRO:
"Leicht zugängliches Sportspiel mit grandiosem Mehrspielermodus. Man kann den heißen Sand förmlich unter den Füßen spüren."
N-ZONE HIT
N-ZONE:
"Wer Virtua Tennis mag, darf den Damen von Beach Spikers keinen Korb geben. Ein Hit nicht nur für Machos!"
IT'S A MANIAC
MANIAC:
"Hervorragendes Arcade-Volleyball mit feiner Optik und Steuerung: gleichermaßen als Solo-Titel und Party-Spaß ein Hit!"
NINTENDO GAMECUBE
BEACH SPIKERS
VIRTUA BEACH VOLLEYBALL
SEGA
PAL
Distributed by
SEGA
INFOGRAMES
©SEGA-AM2 / SEGA , 2001, 2002. TM,® and the GameCube Logo are trademarks of Nintendo. © 2002 Nintendo. © 2002 Infogrames.



Tennis Masters Series 2003



Genre: Sportspiel
Schwierigkeitsgrad: mittel

Konfiguration/Spieler max.	
Am Einzelsystem	4
Via Linkkabel	–
Online	–

Entwickler: Microids
Hersteller: Vivendi
www.microids.com

USK-Rating: frei – Preis: ca. 60 Euro

Xbox

PAL – Vollbild, Original-Geschwindigkeit

E/D – englische/französische Sprachausgabe, deutsche Texte

Spezielle Peripherie: Lenkrad, Flight Stick, Lightgun, Force-Feedb.

Highend-Unterstützung: 16:9, Dolby Digital, ✔ 60Hz, Soundtrack

Veröffentlichung:
PS2 – Dezember
Xbox – Oktober
NGC – keine Umsetzung geplant

Alternativen:

PS2	Slam Tennis (75%, MAN!AC 09/02)
Xbox	Slam Tennis (75%, MAN!AC 09/02)
NGC	keine erhältlich

Xbox – Grafik 68 % – Sound 71 % – 69 % Spielspaß

Ordentliche Tennis-Simulation mit großer Schlagvielfalt, aber wenig Abwechslung.



XB Grafikspielerei: Auf Sand entstehen kontinuierlich Fußabdrücke.

Ausgestattet mit der offiziellen ATP-Lizenz schickt Euch Microids in "Tennis Masters Series 2003" rund um den Globus. In insgesamt zehn Turnieren (u.a. Indian Wells, Toronto, Hamburg und Madrid) tretet Ihr gegen satte 67 Fantasie-Athleten an – vom eingefleischten Grundlinienspieler bis hin zum kompromisslosen Netzstürmer reicht die üppige Charakter-Palette.

In puncto Steuerung erwartet Euch gewohnte Kost: Je eine Taste für Topspin, Slice, gerader Schlag und Lob steht zur Verfügung, Länge und Richtung eines Balles bestimmt Ihr via Analog-Stick.

Wollt Ihr nur eine schnelle Partie mit individuellen Regeln (u.a. Anzahl der Gewinnsätze, Stärke des Gegners, Kameraeinstellungen) bestreiten, dann werft einen Blick auf den Schaukampf-Modus. Hier übt Ihr Einzel und Doppel oder tretet gegen bis zu drei menschliche Herausforderer an. Am Ende eines Matches dürft Ihr auf Wunsch in Statistiken schwelgen und Eure Leistungen respektive die des Konkurrenten in Ruhe studieren. os



XB Mit vier menschlichen Spielern läuft "Tennis Masters Series 2003" zur Spielspaß-Hochform auf.

Oliver Schultes



Kein "Virtua Tennis 2", aber Microids Filzball-Sim spielt sich nach einer gewissen Eingewöhnungszeit überraschend gut. Größter Pluspunkt ist die hohe Schlagvielfalt: Habt Ihr erst Mal den Dreh raus, gelingen Euch gefühlvolle Stoppbälle, cross geschlagene 'Dampfhämmer' und unerreichbare Lobs. Allerdings bringt Euch dies im Einspieler-Modus herzlich wenig, da die CPU-Gegner fast das gesamte Match mit einer Taktik agieren – meist reichen ungestüme Netzattacken zum Sieg. Darüber hinaus hätte dem Titel ein wenig mehr Abwechslung gut getan: Wo sind die Mini-Spiele, warum kann ich meinen Athleten nicht aufpowern? Nichtsdestotrotz riskieren gesellige Bildschirm-Sportler einen Blick, schließlich ist die Auswahl an guten Xbox-Vertretern nicht gerade üppig!

FILA World Tour Tennis

Genre: Sportspiel
Schwierigkeitsgrad: mittel

Konfiguration/Spieler max.	
Am Einzelsystem	4
Via Linkkabel	–
Online	–

Entwickler: Hokus Pokus
Hersteller: THQ
www.thq.de

USK-Rating: frei – Preis: ca. 60 Euro

Xbox

PAL – Vollbild, Original-Geschwindigkeit

E/D – englische/französische Sprachausgabe, englische Texte

Spezielle Peripherie: Lenkrad, Flight Stick, Lightgun, Force-Feedb.

Highend-Unterstützung: 16:9, ✔ Dolby Digital, ✔ 60Hz, Soundtrack

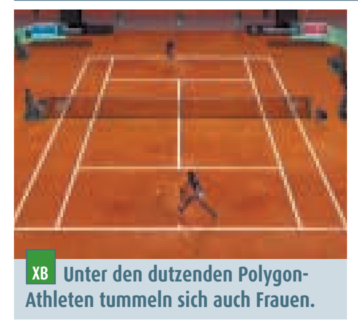
Veröffentlichung:
PS2 – keine Umsetzung geplant
Xbox – bereits erhältlich
NGC – keine Umsetzung geplant

Alternativen:

PS2	Slam Tennis (75%, MAN!AC 09/02)
Xbox	Slam Tennis (75%, MAN!AC 09/02)
NGC	keine erhältlich

Xbox – Grafik 60 % – Sound 69 % – 56 % Spielspaß

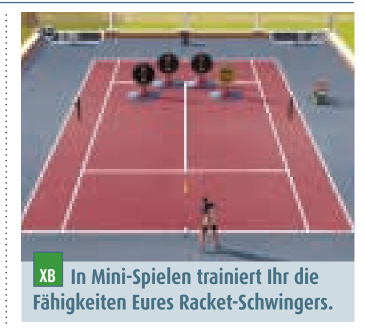
Wo ist das Spielgefühl? Durchwachsenes Filzball-Gekloppe mit umfangreichem Karriere-Modus.



XB Unter den dutzenden Polygon-Athleten tummeln sich auch Frauen.



XB Ohne Moos nix los: Für eine Turnier-Teilnahme müsst Ihr bezahlen.



XB In Mini-Spielen trainiert Ihr die Fähigkeiten Eures Racket-Schwingers.

Während Microids mit ATP-Lizenz auf Kundenfang geht (siehe Test oben), schnappte sich THQ den Markennamen des italienischen Bekleidungsherstellers FILA.

Neben den üblichen Spielmodi 'Arcade' und 'Quick Game', in denen Ihr mit bis zu drei menschlichen Kontrahenten die Filzkugel über den Platz drescht, bietet "FILA World Tour Tennis" eine umfangreiche 'Challenge'-Variante. Hier erstellt Ihr Euren individuellen Bildschirm-Athleten und beginnt eine Profi-Karriere. Ausgestattet mit einer bescheidenen Geldsumme müsst Ihr erstmal über die Runden kommen – für jede Trainingseinheit (u.a. Aufschlag sowie Ausdauer) und jeden Turnierstart müsst Ihr nämlich bares Geld auf den Tisch legen. Doch die Investitionen lohnen sich: Für erfolgreich absolvierte Übungsstunden werden Eurem Athleten Erfahrungspunkte in den jeweiligen Kategorien gut geschrieben. Darüber hinaus gibt's für gewonnene Turniere ordentlich Preisgeld – die Teilnahme an höher dotierten Wettbewerben rückt so in greifbare Nähe. Habt Ihr Euer Konterfei in der Rangliste nach oben gebracht, dürft Ihr Euch schließlich auch nach einem adäquaten Doppelpartner umsehen. os

Oliver Schultes



In puncto Karriere-Modus befindet sich "FILA World Tour Tennis" eindeutig im Spitzenfeld der Filzball-Simulationen. Was hier an motivierenden Kleinigkeiten geboten wird (z.B. Preisgelder, Auflevel-Möglichkeit durch Training, Klamotten-Goodies), kann durchaus mit "Virtua Tennis 2" mithalten. Leider hilft die schönste Karriere-Variante nichts, wenn das Spielgefühl auf der Strecke bleibt: Die Bälle knallen Euch während eines Wettbewerbs derart schnell um die Ohren, dass nur selten Zeit für eine konstruktive Matchgestaltung bleibt – meist seid Ihr nur mit Reagieren beschäftigt. Darüber hinaus vermitteln die hakeligen und äußerst hektischen Animationen weder Dynamik noch einen 'Ich hab' den Ball richtig gut getroffen'-Eindruck – schade!

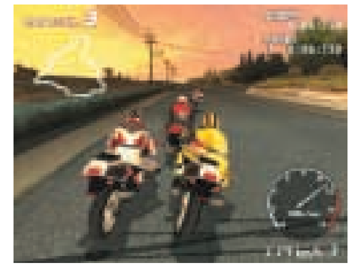
Riding Spirits

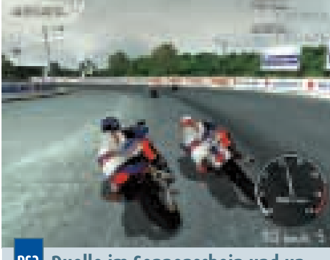


PS2 Sparsam: Im Splitscreen machen sich die CPU-Kontrahenten rar.

Nach all den Auto-Rennspielen der vergangenen Monate kommen mit Bams "Riding Spirits" ausnahmsweise wieder mal Zweirad-Fans zum Zug.

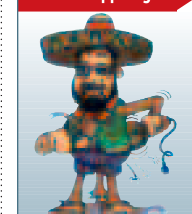
Auf sieben Pisten, darunter neben einigen speziell ausgelegten Rennstrecken auch ein enger Stadtkurs, zeigt Ihr Euer Können: Einsteiger machen sich bei Zeit- und Einzelrennen mit der simulationslastigen Steuerung vertraut, bevor es in den großen Karrieremodus geht. Dieser ist sichtlich von "Gran Turismo 3" inspiriert und ahmt das große Vorbild nicht nur in der Gestaltung der Menübildschirme nach: Von einem geringen Starkapital kauft Ihr Euch ein Motorrad der niedrigen Leistungsklasse und stattet Euch mit Helm und Ledermontur aus – sämtliche erwerbbaren Teile sind von Original-Herstellern lizenziert. Danach geht's in ein Sicherheitstraining oder zu zahlreichen Rennen, in denen Ihr gegen fünf Konkurrenten um Preisgeld kämpft. Davon wiederum leistet Ihr Euch Tuningteile, um einzelne Aspekte Eures heißen Ofens aufzubohren und damit dessen Leistungsfähigkeit zu erhöhen. us





PS2 Duelle im Sonnenschein und unter Wolkendecke: Kollisionen mit Gegnern führen leicht zu Stürzen.

Ulrich Steppberger



Gut kopiert ist halb gewonnen – aber eben nicht ganz. So dreist wie Spike hat noch niemand von "Gran Turismo" abgekupfert. Somit kann dank reicher Beschäftigungsmöglichkeiten also zumindest das Geschehen abseits der Rennpiste gefallen – einen Originalitätspreis gibt's dafür aber nicht. Die Renn-Action fällt zudem ein Stück ab: Die anspruchsvolle Steuerung verlangt einiges an Einarbeitung, Spannung mag dennoch kaum aufkommen. Das liegt nicht zuletzt an der sauberen, aber wenig dynamischen Optik, der es an Kontrast mangelt – oft fällt es schwer, bei Kurven den richtigen Anbremspunkt zu erkennen. Zum Nachteil gereicht auch die mickrige Kurszahl. Insgesamt also ein solider Zweiradtitel, der allerdings nur die Fans des Genres anspricht.



Genre: Rennspiel
Schwierigkeitsgrad: hoch

Konfiguration/Spieler max.	
Am Einzelsystem	2
Via Linkkabel	–
Online	–

Entwickler: Spike, Japan
Hersteller: Bam
www.ridingspirits.net

USK-Rating: ?
Preis: ca. 60 Euro

Playstation 2

PAL: Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D: englische Sprachausgabe, deutsche Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie: ✓ Lenkrad, ○ Maus, ○ Lightgun, ○ Keyboard
Highend-Unterstützung: ✓ 16:9, ○ Surround, ○ 60Hz, ○ DTS

Veröffentlichung:
PS2 Oktober
Xbox keine Umsetzung geplant
NGC keine Umsetzung geplant

Alternativen:

PS2	MotoGP 2 (82%, MAN!AC 03/02)
Xbox	MotoGP (83%, MAN!AC 07/02)
NGC	keine erhältlich

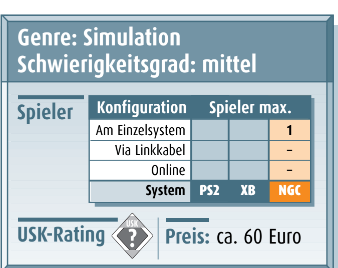
Playstation 2
Grafik 65 %
Sound 67 %
70 % Spielspaß

Schamlose "GT 3"-Kopie auf zwei Rädern, der es an Dynamik und Kursen mangelt.

Doshin the Giant



NGC Vorsicht: Spielende Kinder sind schnell Matsch unter Euren Füßen.

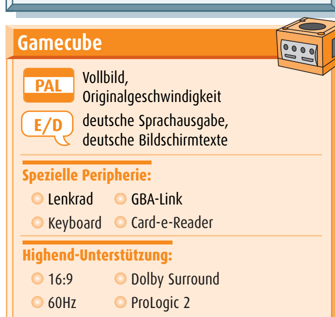


Genre: Simulation
Schwierigkeitsgrad: mittel

Spieler

Konfiguration	PS2	XB	NGC
Spieler max.			
Am Einzelsystem			1
Via Linkkabel			–
Online			–

USK-Rating ? Preis: ca. 60 Euro

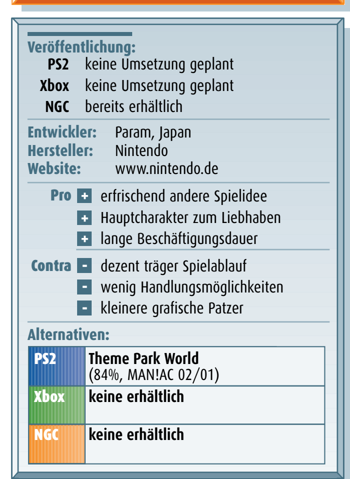


Gamecube

PAL Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D deutsche Sprachausgabe, deutsche Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie:
Lenkrad, GBA-Link, Keyboard, Card-e-Reader

Highend-Unterstützung:
16:9, Dolby Surround, 60Hz, ProLogic 2



Veröffentlichung:
PS2 keine Umsetzung geplant
Xbox keine Umsetzung geplant
NGC bereits erhältlich

Entwickler: Param, Japan
Hersteller: Nintendo
Website: www.nintendo.de

Pro
+ erfrischend andere Spielidee
+ Hauptcharakter zum Liebhaben
+ lange Beschäftigungsdauer

Contra
- dezent träger Spielablauf
- wenig Handlungsmöglichkeiten
- kleinere grafische Patzer

Alternativen:
PS2 Theme Park World (84%, MAN!AC 02/01)
Xbox keine erhältlich
NGC keine erhältlich



Doshin the Giant
Gamecube
Grafik 75 %
Sound 69 %
76 % Spielspaß

Skurrile Aufbau-Simulation mit abgefahrenem Hauptcharakter, spielerisch etwas zu seicht.



NGC Das von Euch gehütete Dorf prosperiert: Zum Dank errichten Euch die Bewohner gerade ein Monument – 16 dieser Bauwerke braucht Ihr, um zu gewinnen.

Dereinst entstieg ein Riese dem Meer: Gelb, schlaksig, freundlich grinsend – in seiner Gummi-artigen Texturlosigkeit aussehend wie ein abgemagertes Michelin-Männchen mit Hepatitis. Der Riese betrat eines frühen Morgens ein Inselreich, das von vier Menschenpärchen bewohnt wurde, die sich alleine in ihrer Hemdfarbe unterschieden. Allen gemein war dagegen ihr Respekt vor dem gelben Giganten – und ihr Anspruchsdenken: 'Bring' uns einen Baum, auf dass grüne Lebensenergie fließe!', 'Ebne durch Deine magischen Kräfte den Boden, damit wir hier unser Häuschen bauen können und ein Bananenbeet!' oder 'Stell den dummen Baum woanders hin!'. Der Riese tat wie ihm befohlen und für seinen Einsatz erntete er die Liebe der Menschen in Herzenform. Hatte er rund zwei Dutzend davon gesammelt, wuchs der gelbe Gönner ein kleines Stück gen Himmel.

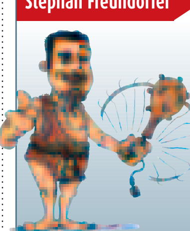
Eine Insel mit acht Zwergen

Natürlich wuchsen auch die gehegten Völker. Die Menschlein vermehrten sich, wuselten umher und errichteten prächtige Dörfer. Irgendwann kamen sie auf die Idee, dem Riesen ein Monument zu widmen. Allerdings nur, wenn er eine hübsche Blume brächte – welche entsteht, wenn der Gigant sieben Bäume auf einem Fleck pflanzt. Mit einem dieser floristischen Wunderwerke war es den Menschen endlich möglich, das Bauwerk zu errichten – und Ihr seid dem Spielziel um einen Schritt näher gekommen. 16 in Stein gehauene Beweise der

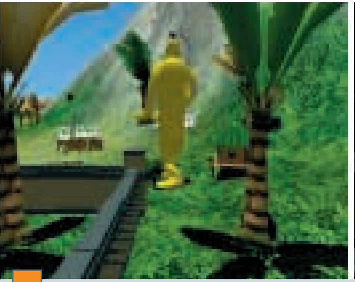
NGC Guter Doshin, böser Doshin: Als Gargoyle erschreckt Ihr die Menschlein.

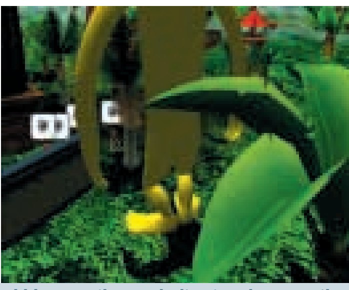
Ehrerbietung müsst Ihr Euch insgesamt erarbeiten. Deren Struktur ist allerdings abhängig von der Zusammensetzung des jeweiligen Volkes: So lasst Ihr nicht nur Eure vier einfarbigen Stämme gedeihen, sondern tragt auch Individuen unterschiedlicher Farbe und Geschlechts auf eine unbewohnte Insel, um einem neuen Volk zur Gründung zu verhelfen. Und so hetzt Ihr zwischen den Untertanen hin und her, helft ihnen und gebt Acht, dass sie nicht unter Euren großen gelben Füßen zermalmt werden. Geschieht dies, haben die Kleinen Angst vor Euch und senden einen Totenkopf statt eines Herzens. Ist aber kein großes Problem: Auch durch das Sammeln der Furchtsymbole wächst Euer Riese, und außerdem muss den Menschen manchmal Angst gemacht werden, damit sie ihre faulen Hintern hochbekommen. Hierzu dürft Ihr in die böse Form des Giganten wechseln: Als roter Gargoyle treibt Ihr die Wichte vor Euch her und sammelt Totenköpfe en Gros. Bricht der Abend an, verzieht sich Euer Alter Ego im Meer und taucht nach statistischer Auswertung Eures Tagwerks erst am nächsten Morgen in seiner ursprünglichen Größe wieder auf. sf

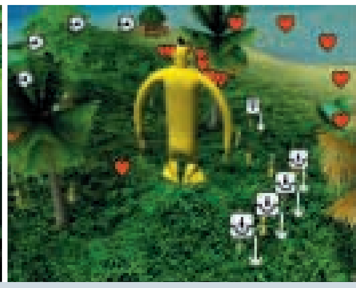
Stephan Freundorfer



Gewagt von Nintendo, dieses obskure Japan-Spiel in PAL-Gefilde zu bringen. Denn der einstige 64DD-Titel mit dem bizarren Alter Ego, der esoterisch angehauchten Story und dem hohen Maß an spielerischer Freiheit ist alles andere als gewohnte Konsolenkost. Beschäftigt man sich aber ein Weilchen mit "Doshin", erkennt man die Zusammenhänge, stapft gezielt durch die Gegend und gewinnt den gelben Lulatsch richtig lieb, trotz seiner nervigen Behäbigkeit. Freunde von Aufbau-Simulationen erfreuen sich am innovativen Mix von Versatzstücken aus "Populous" bis "Theme Park", japanophile Spieler werden das Design lieben. Nichtsdestotrotz verhindert eine gewisse Langatmigkeit und die Optionsarmut das Wachstum des Giganten in höhere Wertungssphären.

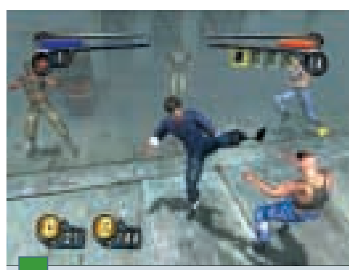






NGC Immer nur Ansprüche stellen: Über Denkblasen teilen Euch die Eingeborenen ihre Wünsche mit. Mal wollen sie Bäume, mal steht ein Gewächs im Weg oder der Boden soll geebnet werden (von links). Erfüllt Ihr die Bitten, senden die Kleinen Herzchen.

Bruce Lee: Quest of the Dragon



XB Brav hinten anstellen: Die Bösewichte greifen meist nur einzeln an.



XB Alle paar Levels prügelt Ihr Euch mit härteren Zwischengegnern.

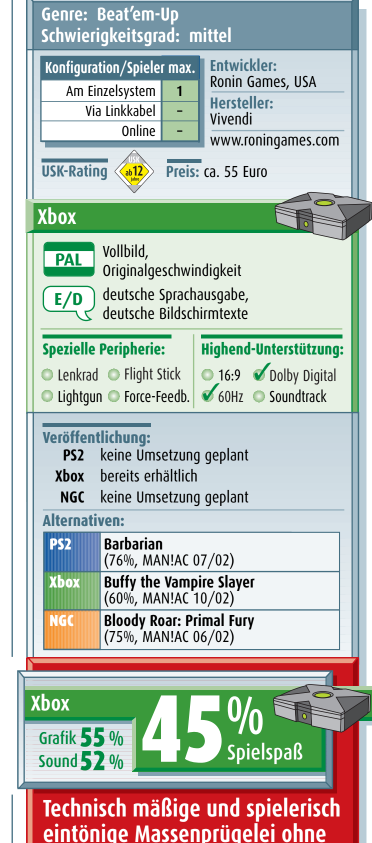
Ein Martial-Arts-Mythos macht der Xbox seine Aufwartung: Bei "Bruce Lee: Quest of the Dragon" schlüpft Ihr in die Haut des legendären Handkanten-Idols und nehmt es im Alleingang mit der Schergenschar des Verbrechersyndikats 'Black Lotus' auf.

Dabei marschiert Ihr wachsam in rund 30 Levels durch Tempelgärten, Flughäfen oder schrille Diskos und vermöbelt mit Tritten und Schlägen die anstürmenden Feindeshorden. Anfangs beherrscht Bruce nur simple Aktionen, die entsprechend wenig Schaden anrichten. Erst nach Beendigung eines Abschnitts könnt Ihr aufgesammelte Münzen gegen neue Moves oder wirkungsvollere Kombos eintauschen. Alternativ gönnt Ihr Euch praktische Energieauffrischungen, die Ihr auch dringend nötig habt: Denn Ihr geratet regelmäßig an widerstandsfähige Obermotze und müsst fordernde Kampfsituationen überstehen. So schlagt Ihr z.B. mit effektiven Nunchakus um Euch, ein anderes Mal treibt Euch ein knappes Zeitlimit an. Besonders gemein wird's, wenn die Feinde kurzerhand ihren Ehrenkodex ignorieren: Normalerweise greift nämlich immer nur ein Schurke auf einmal an, manchmal stürzt sich allerdings ein ganzes Rudel gleichzeitig auf Euch. us



Ulrich Steppberger

Das hat die Kampfsport-Ikone nicht verdient: Statt Bruce Lee mit "Quest of the Dragon" ein würdiges Denkmal zu setzen, macht Ronin Games aus dem Handkanten-Könner einen dumpfen Gassenklopper. Sinnlos z.B., dass Ihr bessere Moves erst später erwerben dürft: Die simplen Kicks und Schläge sind sowieso besser einzusetzen, allerdings verkommt das Geschehen so zum blinden Knöpfchenhämmern. Da Eure Gegner zudem reichlich dämlich sind und auch die technische Seite mit steifen Charakteren, mittelprächtig designten Szenarien und vor allem den schnell nervigen Kampfschreien nicht sonderlich motivierend ausfällt, brennt der Spielspaß auf Sparflamme. Nur etwas für harte Bruce-Lee-Fans, der Rest gibt sich den Meister besser auf Video oder DVD.



Genre: Beat'em-Up
Schwierigkeitsgrad: mittel

Konfiguration/Spieler max.	
Am Einzelsystem	1
Via Linkkabel	–
Online	–

Entwickler: Ronin Games, USA
Hersteller: Vivendi
www.roningames.com
USK-Rating: ab 12
Preis: ca. 55 Euro

Xbox
PAL: Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D: deutsche Sprachausgabe, deutsche Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie: Lenkrad, Flight Stick, Lightgun, Force-Feedb.
Highend-Unterstützung: 16:9, ✓ Dolby Digital, ✓ 60Hz, Soundtrack

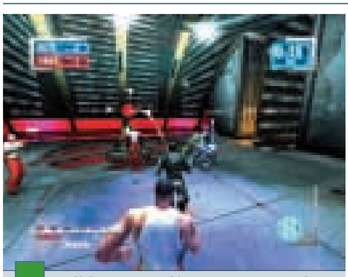
Veröffentlichung:
PS2: keine Umsetzung geplant
Xbox: bereits erhältlich
NGC: keine Umsetzung geplant

Alternativen:
PS2: Barbarian (76%, MAN!AC 07/02)
Xbox: Buffy the Vampire Slayer (60%, MAN!AC 10/02)
NGC: Bloody Roar: Primal Fury (75%, MAN!AC 06/02)

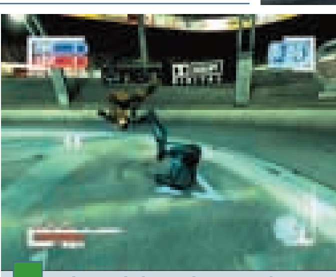
Xbox
Grafik 55 %
Sound 52 %
45 % Spielspaß

Technisch mäßige und spielerisch eintönige Massenprügelei ohne Tiefgang, die schnell langweilt.

Deathrow



XB Halbherzige Hilfe: Die Pass- und Wurflinien sind nur selten nützlich.



XB Gelegentlich werden Prügelaktionen in Zeitlupe angezeigt.

XB Viel Platz, wenig Spaß: Eure Teamkollegen geben sich oft eigenbrötlerisch.

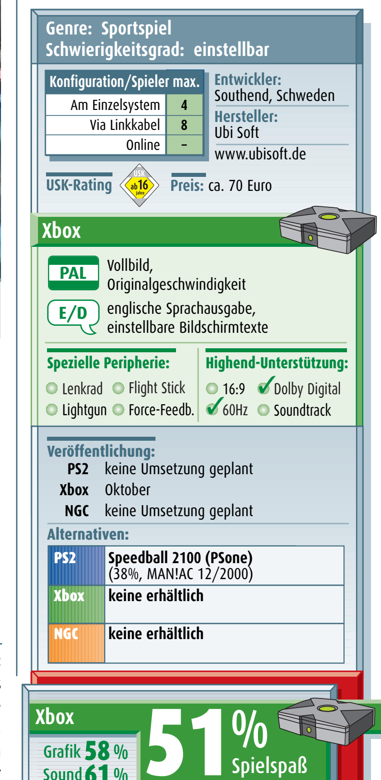
Zukunftssportarten haben es nicht leicht – seit dem altehrwürdigen "Speedball 2" wusste kein Vertreter des Genres mehr so recht zu überzeugen. Doch das hält die mutigen schwedischen Newcomer von Southend nicht davon ab, diese Disziplin auf der Xbox mit ihrem Debüt-Titel "Deathrow" anzugehen.

In futuristischen Arenen (je nach Modus z.B. ein ovales Stadion oder unterirdische Gänge) treten zwei Mannschaften mit je vier Spielern gegeneinander an und versuchen, ein elektrisches Schwebefrisbee ins Tor der Kontrahenten zu befördern. Um die Gegner am Erfolg zu hindern, sind alle Mittel recht: Je härter Ihr draufhaut, desto besser, Fouls werden erst gar nicht abgepfiffen. Bleibt ein Teammitglied von Euch liegen, könnt Ihr in durch Knöpfchenhämmern wieder aufrichten – ist die Verletzung zu grob, muss ihn den Viertelpausen eine Auswechslung oder ein teurer Heiler her. Im Meisterschafts-Modus verdient Ihr durch Siege und spektakuläre Aktionen während der Matches Preisgeld, von dem Ihr neue Spieler, Teams oder Arenen kauft. Gelegentlich werden Euch auch via E-Mail spezielle Herausforderungen angeboten, bei denen Ihr z.B. gegen Droidenteams besonders viel Kohle abzocken könnt. us



Ulrich Steppberger

Und ein weiteres Mal müssen Futuristen ihre Hoffnungen begraben: Auch "Deathrow" erreicht den Charme und die Spielbarkeit eines "Speedball" bei weitem nicht. Zwar sind die saubere Präsentation inklusive neckischer Werbebanner und der Optionsumfang zufriedenstellend, doch auf dem Spielfeld ärgern etliche Details. Die ordentlich animierten Athleten sind je nach Modus und einhergehender Perspektive entweder zu fern oder zu nahe dargestellt – in beiden Fällen ist es mit der Orientierung nicht weit her. Eine zusätzliche Macke: Da Ihr die Teammitglieder manuell wechselt, seid Ihr zu oft nicht auf der Höhe des Geschehens und das Spiel läuft gerne mal an Euch vorbei – die "Deathrow" ist damit nur ein Spielplatz für sehr genügsame Sportler.



Genre: Sportspiel
Schwierigkeitsgrad: einstellbar

Konfiguration/Spieler max.	
Am Einzelsystem	4
Via Linkkabel	8
Online	–

Entwickler: Southend, Schweden
Hersteller: Ubi Soft
www.ubisoft.de
USK-Rating: ab 16
Preis: ca. 70 Euro

Xbox
PAL: Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D: englische Sprachausgabe, einstellbare Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie: Lenkrad, Flight Stick, Lightgun, Force-Feedb.
Highend-Unterstützung: 16:9, ✓ Dolby Digital, ✓ 60Hz, Soundtrack

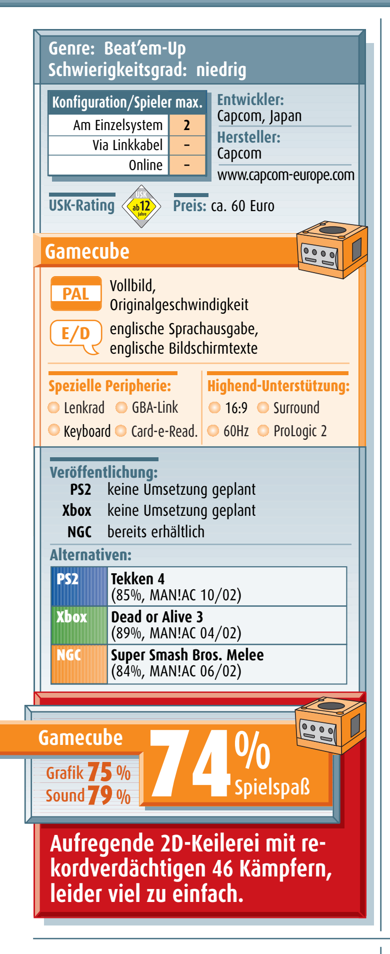
Veröffentlichung:
PS2: keine Umsetzung geplant
Xbox: Oktober
NGC: keine Umsetzung geplant

Alternativen:
PS2: Speedball 2100 (PSone) (38%, MAN!AC 12/2000)
Xbox: keine erhältlich
NGC: keine erhältlich

Xbox
Grafik 58 %
Sound 61 %
51 % Spielspaß

Trister "Speedball"-Nachfahre, dem es an Dynamik und vor allem Übersichtlichkeit mangelt.





Genre: Beat'em-Up
Schwierigkeitsgrad: niedrig

Konfiguration/Spieler max.	
Am Einzelsystem	2
Via Linkkabel	–
Online	–

Entwickler: Capcom, Japan
Hersteller: Capcom
www.capcom-europe.com

USK-Rating: ab 12 | Preis: ca. 60 Euro

Gamecube

PAL: Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D: englische Sprachausgabe, englische Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie: Lenkrad, GBA-Link, Keyboard, Card-e-Read.
Highend-Unterstützung: 16:9, Surround, 60Hz, ProLogic 2

Veröffentlichung:
PS2 keine Umsetzung geplant
Xbox keine Umsetzung geplant
NGC bereits erhältlich

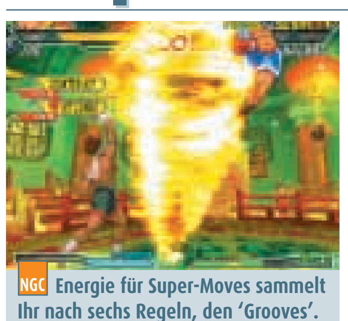
Alternativen:

PS2	Tekken 4 (85%, MAN!AC 10/02)
Xbox	Dead or Alive 3 (89%, MAN!AC 04/02)
NGC	Super Smash Bros. Melee (84%, MAN!AC 06/02)

Gamecube
Grafik 75 %
Sound 79 %
74 % Spielspaß

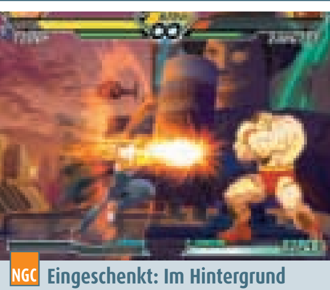
Aufregende 2D-Keilerei mit rekordverdächtigen 46 Kämpfern, leider viel zu einfach.

Capcom vs. SNK 2 EO



NGC Energie für Super-Moves sammelt Ihr nach sechs Regeln, den 'Grooves'.

In der 2D-Prügelserie "Capcom vs. SNK" treffen sich die besten Recken der gleichnamigen Prügelspielentwickler zum ultimativen Turnier: Gekämpft wird solo oder im Team. Die Gamecube-Version kommt nunmehr ein Jahr nach der PS2-Fassung und besitzt den Zusatz "Easy Operation" – was soviel bedeutet wie 'leichte Steuerung' und ernsthafte Prügelspieler vor Schreck erstarren lässt: Statt den Gegner mit stundenlang geübten Spezial-Kombinationen zu beeindrucken, müsst Ihr nämlich nur den C-Stick nach links oder rechts drücken, damit Karateka Ryu, Muhi-Thai-Boxer Joe & Co. zu Tornadokick oder Supercombo ansetzen. Ihr könnt auch mit gewohnter Sechs-Knopf-Steuerung kämpfen, was sich mit dem kleinen Steuerkreuz aber knifflig gestaltet. "Capcom vs. SNK 2 EO" ist ein klarer Fall für Amateure – ihnen wird knallharte Action mit simpler Steuerung geboten: Satte 46 Kämpfer lassen den Bildschirm mit Feuersäulen erbeben, entfesseln 20-Hit-Combos und wirbeln mit Salto und Doppelsprung kreuz und quer durch die Arena. Für zusätzliche Dramatik sorgen je nach Umgebung z.B. Rallyewagen, die aus dem Wüstenpanorama heran brausen und über Kämpfer und Kamera springen – da staunen selbst "Tekken"-Spieler. oe



NGC Eingeschenkt: Im Hintergrund stemmt der 3D-Cowboy den Bierkrug.

Oliver Ehrle



Wie alle Capcom-Keilereien ist "Capcom vs. SNK 2 EO" ein solides 2D-Prügelspiel mit massig Kämpfern und wuchtigen Special-FX. Das unpräzise Winz-Steuerkreuz des Gamecube mit einem Analogstick für Specials auszugleichen ist aber eine fragwürdige Innovation: Wer sich nicht scheut, den C-Stick in den Mund zu nehmen, kann das Turnier sogar "mit den Zähnen" durchspielen. So gesehen hatte ich schon eine Menge Spaß beim Testen, eine ernsthafte Herausforderung ist "Capcom vs. SNK 2 EO" aber nicht: Der unvermeidlich inflationäre Gebrauch der Specials macht Taktik und Reiz des bewährten 2D-Prügelsystems weitgehend kaputt, egal ob allein oder im VS-Modus. Trotzdem: Für Anfänger ist das opulente Special-Feuerwerk eine Alternative zu den 'schweren' Kampfspielen.

Genre: Adventure
Schwierigkeitsgrad: niedrig

Konfiguration/Spieler max.	
Am Einzelsystem	1
Via Linkkabel	–
Online	–

Entwickler: Capcom, Japan
Hersteller: Nintendo
www.nintendo.de

USK-Rating: frei | Preis: ca. 55 Euro

Gamecube

PAL: Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D: englische Sprachausgabe, deutsche Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie: Lenkrad, ✓ GBA-Link, Keyboard, Card-e-Read.
Highend-Unterstützung: 16:9, Surround, 60Hz, ProLogic 2

Veröffentlichung:
PS2 keine Umsetzung geplant
Xbox keine Umsetzung geplant
NGC bereits erhältlich

Alternativen:

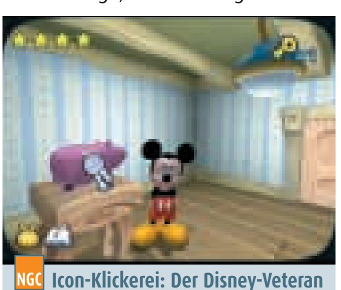
PS2	Largo Winch (Test auf Seite 80)
Xbox	Largo Winch (Test auf Seite 80)
NGC	keine erhältlich

Gamecube
Grafik 65 %
Sound 57 %

Niedlich inszeniertes, supersimples Point-and-Click-Adventure: Nur für Kinder.

Magical Mirror Starring Mickey Mouse

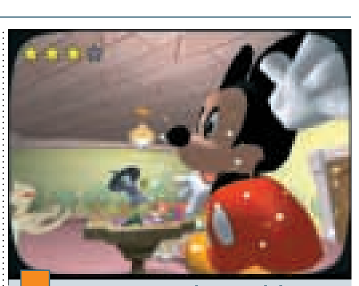
Achtung: Zwar könnt Ihr den GBA-Titel "Magical Quest" (Test auf Seite 100) für ein paar unwichtige Funktionen mit dem Gamecube-"Magical Mirror" verlinken, die beiden Spiele bieten aber komplett unterschiedliche Kost. Während Ihr auf Nintendos Kleinem die neunmalkluge Maus traditionell von links nach rechts hüpfen lasst, führt Ihr Mickey auf der Heimkonsole durch ein klassisches Point-and-Klick-Adventure.
Die Geschichte hat skurrilen Comic-Charme: Wunderliche Dinge tragen sich des Nachts in Mickeys Villa zu, mit der Folge, dass der Nager in einer



NGC Icon-Klickerei: Der Disney-Veteran wird indirekt über Cursor gesteuert.



NGC An der Hexenpuppe könnt Ihr einen Trickpunkt einsetzen...



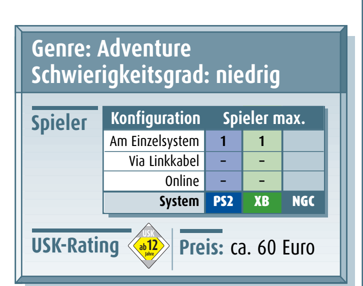
NGC ...um erst zu wachsen und dann auf Mausgröße zu schrumpfen.

Parallelwelt innerhalb eines magischen Spiegels gefangen wird. Ihr müsst dessen Scherben finden, um wieder in die Realität zurückzukehren. Auf dem Weg durch das Häuschen wird die Maus indirekt via Zeiger gesteuert, ein paar simple Icons bieten Interaktionsmöglichkeiten mit Schlüsseln und diversen Objekten. An manchen Stellen setzt Ihr 'Trick-Sterne' ein, die vorher eingesammelt wurden und deren Einsatz manchmal nur eine amüsante Sequenz auslösen, in einigen Fällen aber neue Gegenstände zu Tage fördern. Ein paar Minispiele gibt's als Bonus. sf

Stephan Freundorfer

Dank Pokémon-Abstinenz und exklusivem "Resi" konnte sich Nintendo bislang halbwegs von seinem Kinder-Image lösen – auf die Taschengeld-Fraktion will der Hersteller dennoch nicht verzichten. Mit "Magical Mirror" bekommt Ihr ein super-simples Adventure, dass Ihr Euch höchstens zulegen solltet, um den eigenen Nachwuchs in die Welt der Videospiele einzuführen oder dessen Mutter vom pädagogischen Nutzen einer Konsole zu überzeugen. Die niedliche Gestaltung, die netten kleinen Gags und der adäquat geringe Anspruch der Rätsel lassen Vorschüler vor Freude quietschen – selbst kindische Zocker im Teenie-Alter leiden aber nach fünf Minuten an Unterforderung und Überzuckerung. Wegen der klaren Ausrichtung auf die jüngste Zielgruppe gibt's keine Wertung.

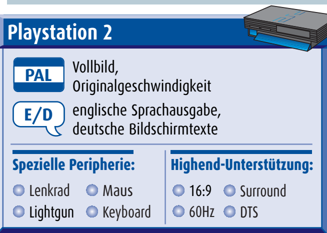
Largo Winch


Genre: Adventure
Schwierigkeitsgrad: niedrig

Spieler

Konfiguration	Spieler max.		
Am Einzelsystem	1	1	
Via Linkkabel	–	–	
Online	–	–	
System	PS2	XB	NGC

USK-Rating: ab 12 — Preis: ca. 60 Euro


Playstation 2

PAL: Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D: englische Sprachausgabe, deutsche Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie: Lenkrad, Maus, Lightgun, Keyboard
Highend-Unterstützung: 16:9, Surround, 60Hz, DTS


Xbox

PAL: Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D: englische Sprachausgabe, deutsche Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie: Lenkrad, Flight Stick, Lightgun, Force-Feedb.
Highend-Unterstützung: 16:9, ✓ Dolby Digital, 60Hz, Soundtrack

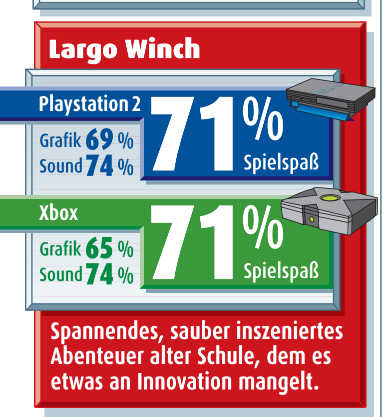

Veröffentlichung:
PS2 bereits erhältlich
Xbox bereits erhältlich
NGC Oktober

Entwickler: Ubi Soft, Frankreich
Hersteller: Ubi Soft
Website: www.ubisoft.de

Pro
+ nette 3D-Optik
+ spannende Öko-Thriller-Story
+ einsteigerfreundliche Rätsel

Contra
- für Genre-Kenner zu leicht
- altbackene Knobeleinlagen
- deplatziertes Kampfsystem

Alternativen:
PS2: Flucht von Monkey Island (86%, MAN!AC 08/01)
Xbox: Shadow of Memories (Test auf Seite 81)
NGC: Disney's Magical Mirror (Test auf Seite 78)


Largo Winch

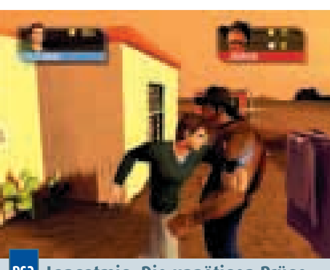
Playstation 2: Grafik 69 %, Sound 74 % — 71 % Spielspaß
Xbox: Grafik 65 %, Sound 74 % — 71 % Spielspaß

Spannendes, sauber inszeniertes Abenteuer alter Schule, dem es etwas an Innovation mangelt.


XB Stressige Cocktail-Party: Hinterhältige Bombenleger zwingen Herrn Winch zu einer waghalsigen Kletterpartie – es soll nicht das letzte Mal sein.

Sowas gibt's nur im Märchen – oder in belgischen Comics: Nach dem tragischen Ableben seiner beiden Elternteile wird das aufmüpfige Waisenbürschchen Largo vom reichsten Mann der Welt adoptiert. Als auch noch Ersatzpapi Mr. Winch das Zeitliche segnet, erbt der inzwischen erwachsene Playboy einen gigantischen Konzern.

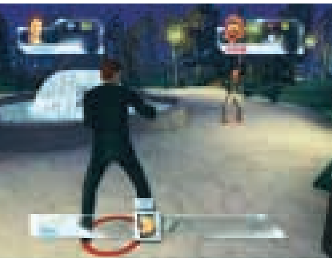
In Ubis klassischem Adventure zum francophonen Bestseller streift Ihr den gebügelten Smoking des smarten Milliardärs über und untersucht mysteriöse Morde in Eurem unübersichtlichen Firmenkonglomerat. Darbende Genre-Veteranen fühlen sich sofort heimisch: Per Analog-Steuerung schlurft der PS2- bzw. Xbox-Dandy durch umfangreiche 3D-Areale und blickt netterweise automatisch auf wichtige Objekte. Mit den Aktionstasten untersucht Ihr dann herumstehendes Mobiliar, überführt unbegrenzt Gegenstände in Euer Inventar oder betätigt diverse Apparaturen. Auch einem kleinen Smalltalk ist Quasselstrippe Largo nicht abgeneigt: Undurchsichtige Zeugen, üppig ausgestattete Damen sowie unterwürfige Firmen-Angehörige werden via Multiple-Choice-Laberei in die Dialog-Mangel genommen.


PS2 Langatmig: Die unnötigen Prügeleien kosten viel Zeit und Nerven.


PS2 Ich seh' was: Euer Held glotzt wichtige Gegenstände auffällig an.

Abwechslung für Bonzen

Bei schweigsamen Unholden und ruppigen Straßenräubern macht sich Euer Digi-Schönling schonmal die Hände schmutzig: In rundenbasierten Kloppereien prügelt Ihr die gesuchten Indizien kurzerhand aus dem wüsten Gesindel raus. Das verworrene Regelwerk dieser aufgesetzt wirkenden Kämpfe sowie alle anderen Infos können im praktischen PDA nachgelesen werden, den Largo auf Knopfdruck bereitwillig aus der Tasche zieht. Außerdem sichert das handliche Wunderding Spielstände und hilft Euch mit Holzhammer-Hinweisen aus der Knobel-Patsche. Mit den gelegentlichen Mini-Spielen müsst Ihr aber schon alleine zurecht kommen: So zockt Mr. Winch eine Runde Poker gegen zwielichtige Typen oder hackt sich per Laptop in ein codiertes Sicherheitssystem ein. Aber keine Angst – sämtliche Knobeleien zielen auf Einsteiger und lassen sich ohne großen Hirneinsatz lösen. tk



XB Frauenschwarm: Largo verkloppt Bösewichte (oben) und flirtet gern.

Lizenzmurks

Die PSone-Version von "Largo Winch"

Vorsicht: Im krassen Gegensatz zu seinen ordentlichen Next-Generation-Pendants kommt der PSone-"Largo" als kruder, uninspirierter "Metal Gear Solid"-Verschnitt daher – miese Technik und hakelige Kontrollen ersticken jeden Spielspaß im Keim.

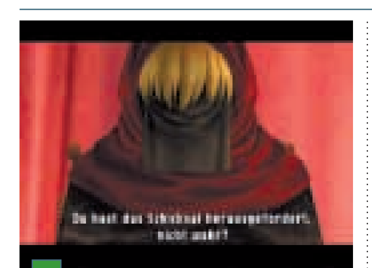

Nicht inhaltsgleich: Spart Euch die PSone-Variante von "Largo Winch".

Thorsten Küchler



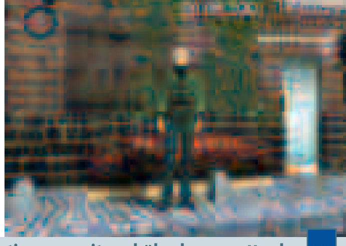
Positive Überraschung: Mir bleibt zwar schleierhaft, warum unsere gallischen Nachbarn dermaßen auf die altbackene 'Waise wird zum Milliardär'-Story abfahren, aber die beiden spielerisch wie technisch identischen 128-Bit-"Largos" stellen sich als spaßige Adventures alter Schule heraus. Ubis Pixel-Abenteurer erfindet das sträflich unterversorgte Genre zwar nicht neu, klaut seine zu leichten Rätseleinlagen aber clever bei großen Vorbildern wie "Monkey Island". Zudem gefällt auch die technische Seite der Mörder-Hatz: Stimmungsvolle 3D-Umgebungen, ordentliche Polygon-Charaktere und tonnenweise Sprachausgabe sorgen für wohlige Detektiv-Atmosphäre. Einzig das obskure Kampf-System sowie die mit knapp acht Stunden zu kurze Spielzeit vergällen den Knobelspaß.

Shadow of Memories



XB Reden & Suchen: Viel mehr habt Ihr leider nicht zu tun.



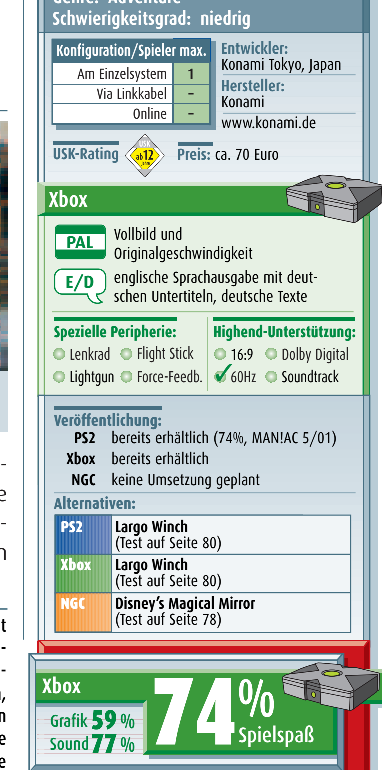


XB Kaum zu glauben: Trotz langer Konvertierungszeit und überlegener Hardware ist die verwaschene Xbox-Version der PS2-Variante optisch unterlegen. PS2

Das Ende kann ein Anfang sein: Eine pauschale Weisheit, die "Shadow of Memories"-Held Eike Kusch schmerzhaft am eigenen Leibe erfährt. Gleich im Vorspann des PS2-Besitzern wohlbekannten Adventures nämlich rammt ein unbekannter Attentäter dem schlaksigen Jüngling ein Messer in den Rücken. Doch Eike hat Glück: Im Jenseits erhält der Todgeweihte die einmalige Gelegenheit mit einem geheimnisvollen Digipad in die Vergangenheit zu reisen und so nicht nur sein Ableben zu verhindern, sondern auch die Hintergründe des Verbrechens aufzuklären. Fortan wechselt Ihr vom finsteren Mittelalter bis zur Neuzeit zwischen den Epochen, löst simple Rätsel und versucht nützliche Infos aus Bewohnern herauszukitzeln. Je nach Verhaltensweise sorgen dabei verschiedene Lösungswege und Abspänne für Motivation übers erste Durchzocken hinaus. cg

Colin Gäbel

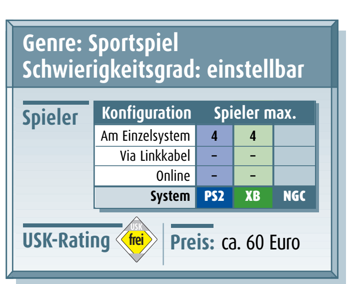
Sicherlich, optisch sorgte bereits das angegraute PS2-Original nicht gerade für Begeisterungsstürme. Dass die Xbox-Umsetzung aber nochmals eine Ecke schlechter aussieht, ist unverständlich. Die stimmungsvoll und abwechslungsreich gestalteten Szenarien sind zwar geblieben, dafür sind die Texturen größtenteils derart unscharf, dass man sich in frühe N64-Zeiten zurückversetzt fühlt. Inhaltlich bekommt Ihr eine schlichte Direktportierung serviert, was bedeutet, dass Lob & Kritik wie auf der PS2 verteilt werden: Einerseits fasziniert die spannende Story mit immer neuen Wendungen, auf der anderen Seite ärgert Ihr Euch über die kaum vorhandenen Interaktionsmöglichkeiten. Wer einen atmosphärischen Mystery-Film zum Mitspielen sucht, darf zugreifen.



Xbox
Grafik 59 %
Sound 77 %
74 % Spielspaß

Simples, aber spannendes Zeitreise-Adventure – leider optisch mäßig und spielerisch dünn.

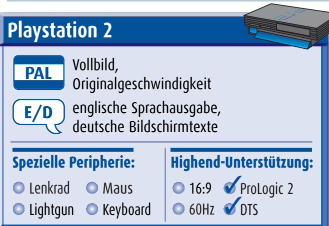
Street Hoops


Genre: Sportspiel
Schwierigkeitsgrad: einstellbar

Spieler

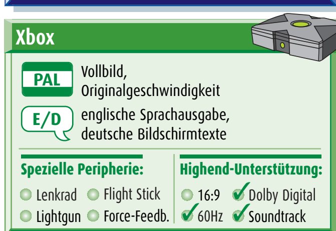
Konfiguration	Spieler max.		
Am Einzelsystem	4	4	
Via Linkkabel	–	–	
Online	–	–	
System	PS2	XB	NGC

USK-Rating frei **Preis:** ca. 60 Euro


Playstation 2

PAL: Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D: englische Sprachausgabe, deutsche Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie: Lenkrad, Maus, Lightgun, Keyboard
Highend-Unterstützung: 16:9, ProLogic 2 ✓, 60Hz, DTS ✓


Xbox

PAL: Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D: englische Sprachausgabe, deutsche Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie: Lenkrad, Flight Stick, Lightgun, Force-Feedb.
Highend-Unterstützung: 16:9, Dolby Digital ✓, 60Hz ✓, Soundtrack ✓


Veröffentlichung:
PS2 bereits erhältlich
Xbox bereits erhältlich
NGC Dezember

Entwickler: Black Ops Entertainment, USA
Hersteller: Activision
Website: www.activision.de

Pro
+ ordentliche Spezialaktionen
+ stilechte 'Straßen'-Aufmachung
+ umfangreiche Einkaufsmöglichkeiten

Contra
- optisch fade Spielermodelle
- wenig Abwechslung im Spielablauf
- gnadenlos klischeehaft

Alternativen:

PS2	NBA Street (82%, MAN!AC 08/01)
Xbox	NBA Live 2002 (81%, MAN!AC 04/02)
NGC	NBA Courtside 2002 (81%, MAN!AC 06/02)


Street Hoops

Playstation 2: Grafik 69 %, Sound 74 % – **70%** Spielspaß
Xbox: Grafik 67 %, Sound 74 % – **70%** Spielspaß

Akzeptables Basketball mit witzigem Shopping-Teil, auf dem Spielfeld aber zu unspektakulär.


XB Immer brav an die Vorschriften halten: Zwar sind die Courts nicht NBA-konform, doch Regeln wie das 3-Sekunden-Limit vor dem Korb wurden übernommen.

XB Spektakuläre Dunks werden als 'Money Shot' nochmal wiederholt.

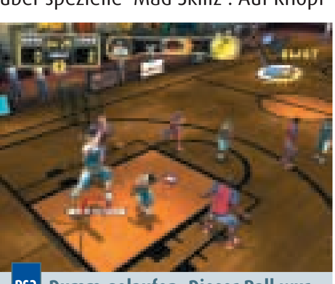
XB Schönheit ist subjektiv: Tattoos und Juwelen sind ein teurer Spaß.

In den USA gibt es so viele Basketball-Spieler, dass die NBA nicht allen als Heimat dienen kann: Gescheiterte Talente und rebellische Regelverweigerer gehen deshalb landesweit auf Straßenplätzen der Korbjagd nach. Die besten Cracks werden dank ihrer spektakulären Tricks während der nicht selten rauen Partien nichtsdestotrotz zu Stars. Activision will Euch mit "Street Hoops" diese Szene näher bringen und verzichtet deshalb auf bekannte Profis und Vereine: Stattdessen wählt Ihr eine Truppe von der Straße mit fünf Spitznamenträgern, die dem durchschnittlichen Europäer wenig sagen. Gespielt wird nach den gängigen Regeln, Ihr habt also nur bedingt lange Zeit für einen Angriff und dürft z.B. nicht in Eure Hälfte zurückspielen – auf Wunsch sind diese Einschränkungen aber abschaltbar. Neben Standardaktionen wie Dribbeln, Passen oder Dunkversuchen verfügt Ihr über spezielle 'Mad Skillz': Auf Knopfdruck vollführt Ihr damit besonders wilde Dribbler und Täuschungsmanöver, die im Idealfall dem Verteidiger vor Euch wortwörtlich Knoten in die Beine zaubern und Euch so ein leichtes Vorbeikommen ermöglichen. Spielt Ihr Euch durch häufiges Punkten in einen Rausch, füllt sich eine Leiste auf dem Bildschirm und Ihr geht eine Weile lang mit höheren Attributen ans Werk.

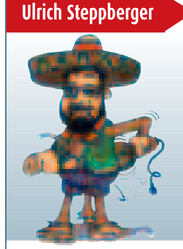
Dribbeln und Dunken

Neben gewöhnlichen, freundschaftlichen Duellen und Pick-Up-Matches, die je nach Spielerzahl (möglich sind ein bis fünf Basketballer pro Team) auf dem ganzen oder halben Platz ausgetragen werden, locken zwei ausführliche Spielmodi: Entweder verteidigt Ihr Euren Heimplatz gegen eine Reihe von Teams oder macht Euch auf die Welttour, um die insgesamt 14 Courts freizuschalten. Durch erfolgreiche Matches gewinnt Ihr Preisgeld, das Ihr in einer Reihe Shops verprasst: Neben besserem Schuhwerk und modischen Klamotten lasst Ihr Euch z.B. vom Friseur neue Haartrachten verpassen, im Tattoo-Laden neckische Motive in die Haut ritzen (und wieder entfernen) oder Ihr gönnt Euch im Pfandhaus Goldketten und anderen Plunder. Mutige Zeitgenossen wagen sich in ein Wettbüro und setzen Geld darauf, dass sie Spiele gewinnen und dabei z.B. festgeschriebene Punkt- oder Reboundzahlen erreichen. us

PS2 Ohne 'D' geht nichts: Starke Verteidigung ist der Schlüssel zum Sieg.

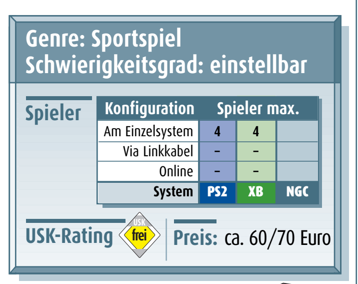

PS2 Dumm gelaufen: Dieser Ball wurde kurzerhand abgeblockt.

Ulrich Steppberger



Zumindest gebührt Activision das Lob, für ihr neues Basketball nicht auf die ausgenudelte NBA-Lizenz zu setzen: Digi-Athleten bekommen mit "Street Hoops" eine durchaus interessante Variante des flotten Teamsports vorgesetzt, die allerdings mit einer Handvoll Handicaps zu kämpfen hat. Der Grundgedanke, das Straßenimage in ein Spiel zu packen, ist grundsätzlich nicht schlecht – die hübsche Idee wird aber dadurch relativiert, dass im Endeffekt nur eine Ansammlung banalster Klischees Verwendung findet. So ist es zwar ganz witzig, durch die zahllosen kaufbaren Accessoires zu blättern, doch viele davon sind einfach nur unnütz und viel zu teuer – bis Ihr Euch das nötige Geld für eine Goldkette erarbeitet habt, kauft Ihr vorher lieber ein paar neue Spieler. Die auf die Nichtigkeiten gerichtete Detailwut hätte eher bei der Spielgrafik Verwendung finden sollen, denn speziell die Sportler sehen trotz akzeptabler Animation arg bieder bis schlicht langweilig aus. Immerhin wird trotz einiger hakeliger Elemente z.B. beim Rebounding und Umspielen von Verteidigern ordentliches Basketball geboten, dem allerdings langfristig die Luft ausgeht.

NHL 2003

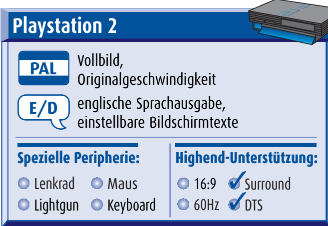


Genre: Sportspiel
Schwierigkeitsgrad: einstellbar

Spieler

Konfiguration	Spieler max.		
Am Einzelsystem	4	4	
Via Linkkabel	–	–	
Online	–	–	
System	PS2	XB	NGC

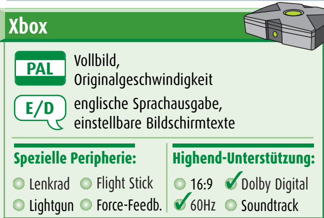
USK-Rating frei Preis: ca. 60/70 Euro



Playstation 2

PAL Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D englische Sprachausgabe, einstellbare Bildschirmtexte

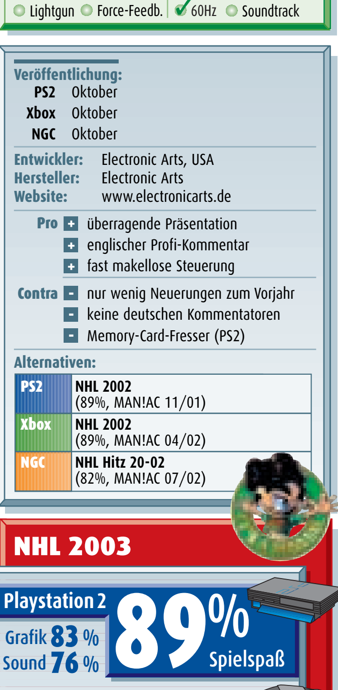
Spezielle Peripherie:		Highend-Unterstützung:	
Lenkrad	Maus	16:9	✓ Surround
Lightgun	Keyboard	60Hz	✓ DTS



Xbox

PAL Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D englische Sprachausgabe, einstellbare Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie:		Highend-Unterstützung:	
Lenkrad	Flight Stick	16:9	✓ Dolby Digital
Lightgun	Force-Feedb.	✓ 60Hz	Soundtrack



Veröffentlichung:
PS2 Oktober
Xbox Oktober
NGC Oktober

Entwickler: Electronic Arts, USA
Hersteller: Electronic Arts
Website: www.electronicarts.de

Pro
+ überragende Präsentation
+ englischer Profi-Kommentar
+ fast makellose Steuerung

Contra
- nur wenig Neuerungen zum Vorjahr
- keine deutschen Kommentatoren
- Memory-Card-Fresser (PS2)

Alternativen:

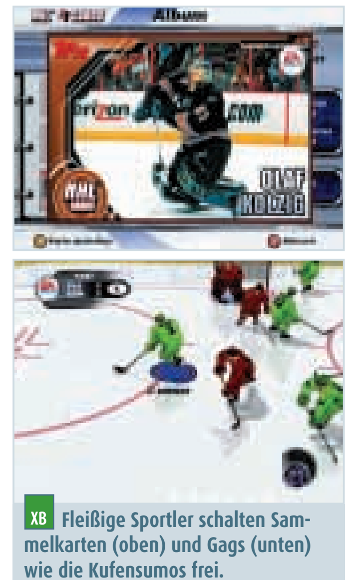
PS2	NHL 2002 (89%, MAN!AC 11/01)
Xbox	NHL 2002 (89%, MAN!AC 04/02)
NGC	NHL Hitz 20-02 (82%, MAN!AC 07/02)

NHL 2003

Playstation 2: Grafik 83 %, Sound 76 % – 89% Spielspaß

Xbox: Grafik 79 %, Sound 76 % – 89% Spielspaß

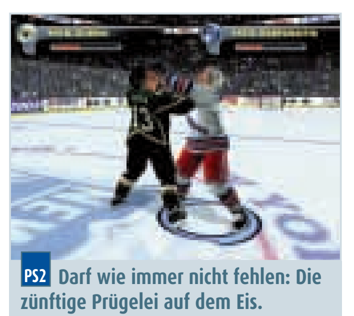
Gewohnt großartiges Konsolen-Eishockey, das allerdings mit Neuerungen geizt.



XB Fleißige Sportler schalten Sammelkarten (oben) und Gags (unten) wie die Kufensumos frei.

EA lässt die Korken knallen, denn Eishockey-Dauerbrenner "NHL" feiert dieses Jahr sein zehnjähriges Konsolenjubiläum. Entsprechend dem Anlass schraubten die Entwickler unter Hochdruck an der neuen Episode, um sie rechtzeitig zum nordamerikanischen Saisonstart in die DVD-Schächte von PS2 und Xbox wandern zu lassen.

Da die Profiliga vorerst keine neuen Mannschaften mehr aufnimmt, gibt es kein Expansion Team zu bewundern. Dafür wurden wie gewohnt die Spielerwechsel der Vorbereitungszeit berücksichtigt, wie z.B. der unerwartete Transfer von Jochen Sturm zu den Buffalo Sabres. Mit bahnbrechenden Neuerungen auf dem Eis hielten sich die Programmierer allerdings zurück: Frisch ist lediglich die Möglichkeit, die 'Deke'-Manöver zum Ausspielen gegnerischer Verteidiger mit Hilfe des rechten Analogsticks manuell zu steuern. Lasst Ihr die Kontrahenten öfters ins Leere laufen, füllt Ihr damit (genauso wie durch das Erzielen von Toren) eine Anzeige am unteren Bildschirmrand. Ist diese voll, könnt Ihr den 'Gamebreaker' aktivieren: Ähnlich wie bei den Kontern des Vorgängers bewegen sich dann alle Spieler in Zeitlupe, was Euch die Chance gibt, den womöglich entscheidenden Treffer leichter zu erzielen.



PS2 Darf wie immer nicht fehlen: Die zünftige Prügelei auf dem Eis.



XB "NHL"-Veteranen wissen die entfernten Kameraperspektiven zu schätzen: Die Spielerdetails fallen dann zwar weniger auf, dafür stimmt die Übersicht.

Man spricht englisch

Die einzige weitere auffällige Änderung betrifft die Kommentatoren: Das deutsche Duo Amann und Leopold wurde dieses Jahr in den Urlaub geschickt, statt dessen lauscht Ihr den humorigen Kommentaren der US-Sprecher. Laut Electronic Arts geschah diese Änderung aufgrund der Wünsche zahlreicher "NHL"-Fans – für Englisch-Begabte eine feine Sache, beide Sprachfassungen wären dennoch schöner gewesen.

Ansonsten tretet Ihr wie gehabt zu Freundschaftsspielen, Playoffs oder ganzen Saisons inklusive eines zehn Spielzeiten langen Karrieremodus an und ergattert durch das Erfüllen gesetzter Ziele Geld, um die über 300 Sammelkarten zu kaufen. us

Ulrich Steppberger



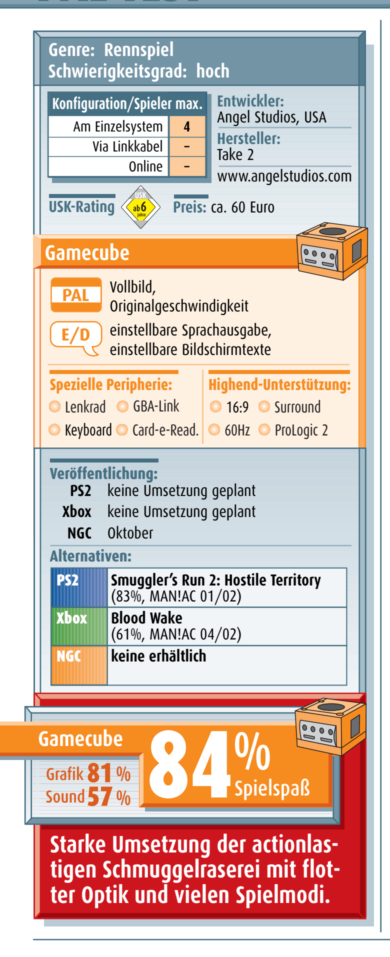
Die ungeschriebene EA-Sports-Regel lebt bei "NHL" weiter: Spätestens seit der ersten PSone-Fassung fielen nämlich immer die Updates mit den geraden Jahresnummern besser oder zumindest gehaltvoller als die Vorläufer aus. Während bei "Madden" diese Weisheit nicht mehr stimmt, trifft sie auf dem Eis zu: In "NHL 2003" steckt trotz des interessanten 'Deke'-Einsatzes zu wenig an neuen Ideen, um einen Pflichtkauf für Besitzer der Vorjahresversion draus zu machen – zwar wurde die brillante Präsentation weiter verfeinert, doch ansonsten halten sich die technischen und optischen Unterschiede zur 2002-Fassung in engen Grenzen. Fazit also: Kufenfrischlinge schlagen bedenkenlos zu, Besitzer des Vorgängers können sich die Ausgabe sparen.



PS2 Der Lichtkegel zeigt's: Euer Kufencrack ist gerade mit einer 'Gamebreaker'-Zeitlupe unterwegs und versucht, das Abwehrbollwerk auszuspielen.



Smuggler's Run Warzones




NGC So ein Sauwetter: Der strömende Regen macht Euch das Leben schwer.


NGC Nur auf Gamecube: Vierer-Splitscreen und Osteuropa-Szenario.

Take 2 hat ein Herz für Gamecube-Ganoven und gönnt ihnen eine überarbeitete und mit exklusiven Extras versehene Neuauflage ihres Actionrennspiels: Bei "Smuggler's Run Warzones" seid Ihr wie in der PS2-Auflage im Auftrag eines Ganovenrings unterwegs und kämpft mit dem unwegsamen Gelände ebenso wie gegen unfreundliche Konkurrenten und Cops. In der Regel transportiert Ihr mit Buggys, Offroad-Trucks oder ATVs Schmuggelware zu Zielpunkten, gelegentlich sollt Ihr auch Gegner fahrunfähig rammen oder zusammen mit einigen Kollegen Euer Gut vor Dieben schützen. Netterweise sind Eure Vehikel mit Gegenmaßnahmen ausgerüstet: Bomben, Minen und Ölspuren bringen auch hartnäckige Verfolger aus dem Konzept. Solisten kämpfen sich durch eine Story mit 36 Missionen oder treten zu einzelnen Wettbewerben an: Neben Zielpunktrennen stehen u.a. das Sammeln von Beute oder das fiese 'Bomb Tag' zur Wahl – Gamecube-exklusiv dürfen hierbei via Splitscreen bis zu vier Offroad-Piloten gleichzeitig ran. Ebenfalls nur auf der Nintendo-Konsole gibt es mit Osteuropa und Nordamerika zwei Landschaftsszenarien und zahlreiche Bonusmissionen, die Ihr Euch allerdings erst freispielen müsst. us

Ulrich Steppberger

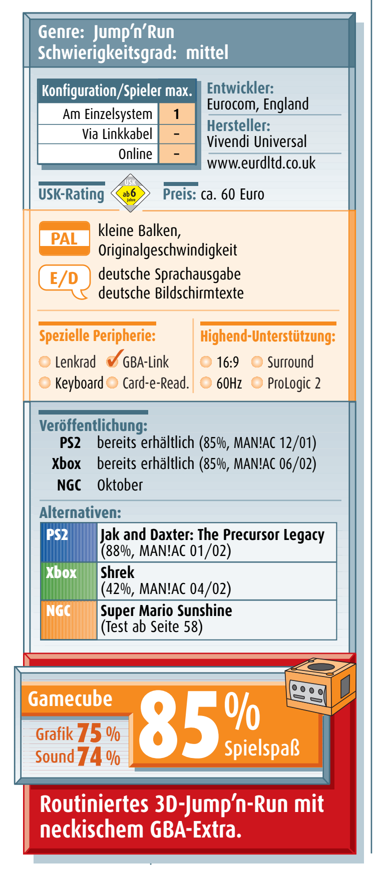


Wenn man fast ein Jahr für eine Umsetzung Zeit hat, dann sollten spürbare Verbesserungen zur Vorlage da sein – und in diesem Punkt enttäuscht "Smuggler's Run Warzones" sicher nicht. Die riesigen Areale sehen zwar nicht grundlegend besser als auf der PS2 aus, doch dafür wird das actionlastige Geschehen nun mit flotten 50 Bildern in der Sekunde dargestellt. Zusätzlich gibt's einen feinen Splitscreen, mit dem die Mehrspieler-Modi nochmal kräftig an Gaudi gewinnen. Ebenso löblich sind die zwei zusätzlichen Szenarien, wobei diese wohl nur Profis zu sehen bekommen werden: Der happige Schwierigkeitsgrad blieb nämlich ebenso wie die nervige Musik erhalten. Wer noch nicht auf der PS2 schmuggelte, sollte spätestens jetzt zuschlagen.

Crash Bandicoot: Der Zorn des Cortex


NGC Kritisch: In der Nähe von TNT-Kisten sollte man nur vorsichtig wirbeln.

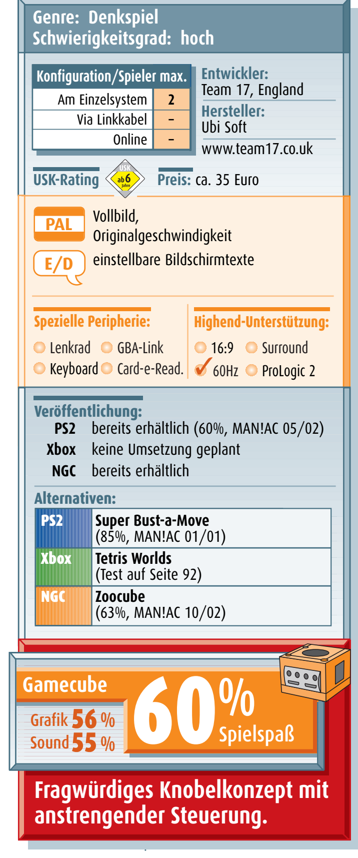
Zum Abschluss der Konsolen-Rundtour kommt die Beutelratte auch noch zu ihrem Gamecube-Auftritt: Erwartungsgemäß spielt sich "Crash Bandicoot: Der Zorn des Cortex" genau wie auf PS2 und Xbox, in über 25 Levels hüpft Ihr bewährt altmodisch durch farbenfrohe 3D-Landschaften. Zahlreiche Vehikel und Szenarien sowie knackige Endgegner verschaffen die nötige Abwechslung. Technisch sorgen vereinzelte Ruckler und gemütliche Ladepausen dafür, dass sich die Hardware nicht überarbeitet. Allerdings gibt's als neckischen Bonus via GBA-Link eine Art Crash-"Moorhuhn" – nicht nur für Hüpfspieler empfohlen. us



Worms Blast


NGC Mit Granaten räumt Ihr den Bildschirm ab oder nervt Euren Gegner.

Die Würmchen von Team 17 machen sich nun auch auf dem Gamecube breit: In der 1:1-Konvertierung des einige Monate alten PS2-Titels rudert Ihr mit Eurem rosa Gesellen über's Wasser und räumt mittels Bazooka farbige Kugeln ab – ganz so, wie Ihr es vom Taito-Klassiker "Super Bust-a-Move" gewohnt seid. Trotz freispielbarer Charaktere, diverser Puzzles und Zielschieß-Varianten mag der motivierende Funke nicht recht überspringen: Da Ihr neben diverser Knarren auch das träge Gummiboot des Wurms zu steuern habt, ist's besonders unter Zeitdruck schnell um Eure Zielgenauigkeit geschehen – Frust und Ärger sind die Folge. sf

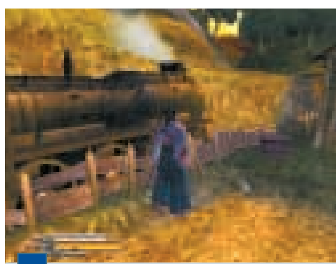


Way of the Samurai



PS2 Mittels Lock-On konzentriert Ihr Euch stets auf einen Feind.

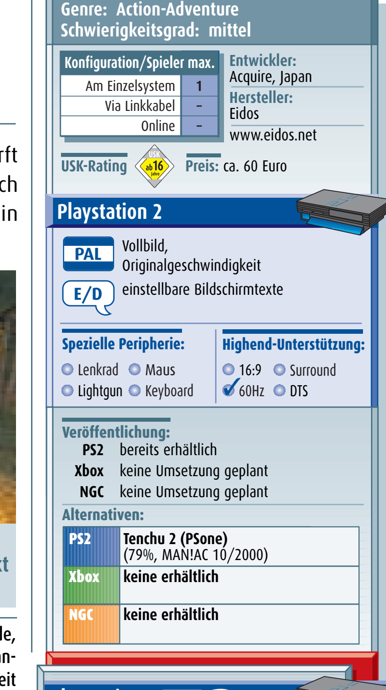
Europäische Zocker frohlocken: Nach mehrmonatiger Konvertierungszeit darf der Weg des Samurai nun endlich auch von PAL-Spielern beschritten werden.
Im neuesten Werk der "Tenchu"-Erfinder Acquire schlüpft Ihr in die Haut eines edelmütigen Schwertkämpfers gegen Ende des vorletzten Jahrhunderts. Ein klassische Missionstruktur wie im Ninja-Vorfahren gibt es allerdings nicht, vielmehr überlassen es Euch die Entwickler selbst, was Ihr mit Eurem virtuellen Leben anfangt. Skrupellose Naturen metzeln in der ein Dorf sowie einige Außenanlagen umfassenden Spielewelt schutzlose Passanten nieder. Wer's weniger vogelfrei mag, lässt sich von einem der ansässigen Clans für Eskortierungsaufträge oder sogar Attentate engagieren. Entsprechend Eurer Verhaltensweise ändert sich der weitere Spiel- und Storyverlauf. Das Kampfsystem ist recht einfach konzipiert: Mit simplen Pad-Manövern vollführt Ihr Block, Konter- und Kombo-Angriffe, im weiteren Verlauf erlernt Euer Recke zudem immer mehr Spezialattacken oder erhält bessere Klingen. Besonders wuchtige Schneiden dürft Ihr beim Schmied einlagern und nach erfolgreichem Durchzocken für ein neues Spiel wieder abholen. cg



PS2 Die industrielle Revolution befindet sich in voller Blüte, Euer Held wirkt da wie ein Relikt vergangener Tage.

Colin Gäbel

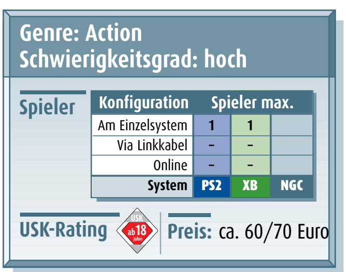
Besonders einsteigerfreundlich ist die Samurai-Saga zwar nicht gerade, gebt Ihr dem unkonventionellen Konzept aber eine Chance, sind spannende Stunden vorprogrammiert. Trotz kleiner Welt und kurzer Spielzeit pro Handlungsstrang lockt Euch das actionreiche Abenteuer immer wieder ans Pad. Die unterschiedlichen, von Eurer Verhaltensweise abhängigen Spielverläufe garantieren Dauermotivation. Zumal Ihr hochgezüchtete Waffen in spätere Ausflüge übernehmen dürft und so Eure Kampfkunstkarriere nicht jedes Mal von vorne starten müsst. Allein die Kameraführung sorgt mit ungünstigen Perspektiven bei einigen Keilereien für Ärger. So bleibt's ein technisch solides Nippon-Epos, das dank des erfrischenden Ansatzes über so manche Detailmängel hinwegsehen lässt.



Playstation 2
Grafik 66 %
Sound 67 %
72 % Spielspaß

Ungewöhnliches Schwertkampf-Abenteuer mit geringem Umfang, aber hohem Wiederspielwert.

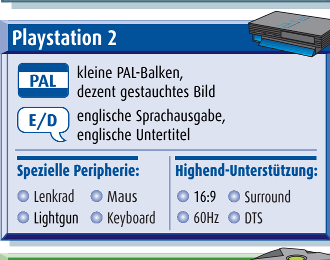
Blade 2


Genre: Action
Schwierigkeitsgrad: hoch

Spieler

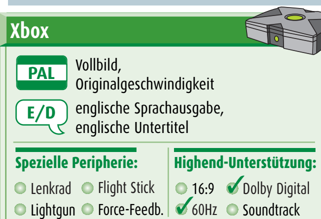
Konfiguration	Spieler max.		
Am Einzelsystem	1	1	
Via Linkkabel	–	–	
Online	–	–	
System	PS2	XB	NGC

USK-Rating: ab 18 | Preis: ca. 60/70 Euro


Playstation 2

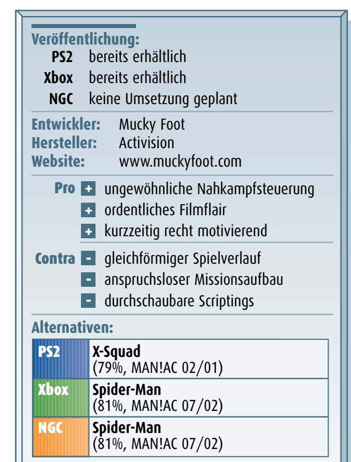
PAL: kleine PAL-Balken, dezent gestauchtes Bild
E/D: englische Sprachausgabe, englische Untertitel

Spezielle Peripherie: Lenkrad, Maus, Lightgun, Keyboard
Highend-Unterstützung: 16:9, Surround, 60Hz, DTS


Xbox

PAL: Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D: englische Sprachausgabe, englische Untertitel

Spezielle Peripherie: Lenkrad, Flight Stick, Lightgun, Force-Feedb.
Highend-Unterstützung: 16:9, ✓ Dolby Digital, ✓ 60Hz, Soundtrack


Veröffentlichung:
PS2 bereits erhältlich
Xbox bereits erhältlich
NGC keine Umsetzung geplant

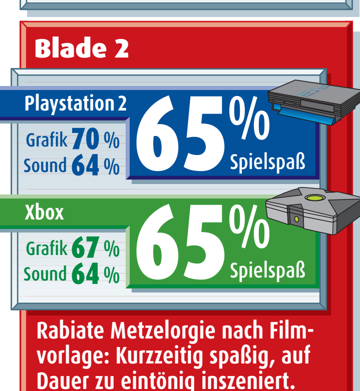
Entwickler: Mucky Foot
Hersteller: Activision
Website: www.muckyfoot.com

Pro
+ ungewöhnliche Nahkampfsteuerung
+ ordentliches Filmflair
+ kurzzeitig recht motivierend

Contra
– gleichförmiger Spielverlauf
– anspruchsloser Missionsaufbau
– durchschaubare Scriptings

Alternativen:

PS2	X-Squad (79%, MAN!AC 02/01)
Xbox	Spider-Man (81%, MAN!AC 07/02)
NGC	Spider-Man (81%, MAN!AC 07/02)


Blade 2

Playstation 2: Grafik 70 %, Sound 64 %, 65 % Spielspaß

Xbox: Grafik 67 %, Sound 64 %, 65 % Spielspaß

Rabiate Metzelorgie nach Filmvorlage: Kurzzeitig spaßig, auf Dauer zu eintönig inszeniert.


PS2 Gleich spritzt das Blut: Selbstablaufende 'Finishing Moves' gibt's auch.


XB Da tanzen die Puppen: Dank Auto-Aim müsst Ihr bei solchen Massakern lediglich den Abzug betätigen – den Mantel trägt Blade übrigens nur auf der Xbox.

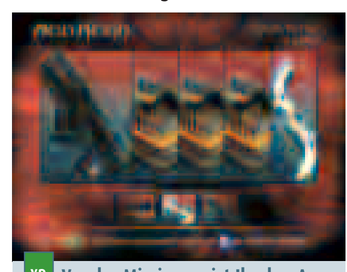
Es gibt Spiele, auf die man sich als hauptberuflicher Zocker ganz besonders freut, andere wiederum erfüllen einen bereits bei ihrer Ankündigung mit Grausen. "Blade 2" ist ein waschechter Vertreter der zweiteren Gattung. Im Frühjahr 2001 sorgte die missratene Action-Adventure-Versoftung des Zelluloid-Vorgängers auf der PSone für Übelkeit, die Erwartungen an den Nachfolger waren entsprechend gering. Umso erfreulicher, dass mit dem Wechsel der Entwickler trotz vergleichbarem Spielkonzept ein Qualitätsfortschritt erzielt wurde.

Blutdurst

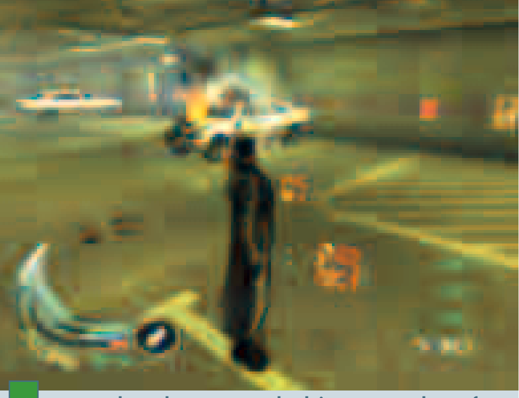
Inhaltlich grob auf der Handlung des gleichnamigen Kinostreifens basierend, nehmt Ihr in drei nochmals in Einzelmissionen unterteilten Kampagnen den blutigen Kampf gegen finstere Dämonen auf. Zwar habt Ihr bei jedem Einsatz bestimmte Zielvorgaben wie das Zerstören von Computerterminals oder die Eskortierung eines Kompagnons, der Spielablauf wird aber von rabiater Meuchel-Action dominiert. Während Ihr durch die verschachtelten 3D-Areale schleicht, stürmen Euch nämlich am laufenden Band vermummte Ninjas, feindliche Vampire und garstige Zombies entgegen. Wie sein cineastisches Vorbild macht auch der Digi-Blade sowohl als Scharfschütze wie als Martial-Arts-Experte eine hervorragende Figur. Das überschaubare Waffenarsenal – u.a. bestehend aus Pistole, Klingenbumerang und Schrotflinte – steht Eurem Helden allerdings nicht von Anfang an zur Verfügung. Erst wenn Blade durch ausreichende Tötungspraxis oder das Erledigen von Nebenaufgaben genügend Erfahrungspunkte gesammelt hat, werden die Mordwerkzeuge nach und nach freigeschaltet. Im Nahkampf gingen die Entwickler ungewohnte Pfade: Während Ihr den schwarzen Rächer mit dem linken Analogstick durch die Pampa dirigiert, führt das rechte Pendant einen Schlag in die entsprechende Richtung aus. Mit etwas Übung meistert Ihr so wilde 360°-Keilereien und vollführt fatale Kombos. cg

Colin Gäbel

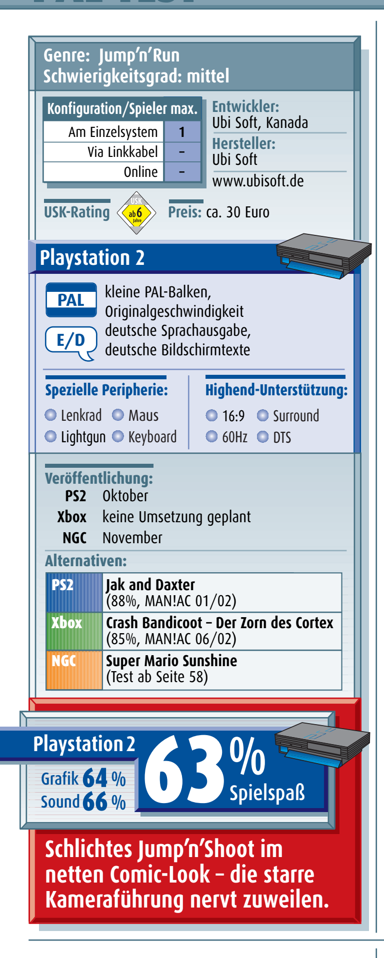
Gelungene Überraschung: "Blade 2" übertrumpft den drögen Vorgänger in jeder Hinsicht. Einstige PSone-Ruckeloptik ist auf beiden Systemen durchweg flüssiger Grafik gewichen, bis auf die Lichteffekte unterscheidet sich allerdings die Xbox-Version kaum von der PS2-Fassung. Adventureeinlagen müsst Ihr nun mit der Lupe suchen, Daueraction dominiert das Sequel: Das ungewöhnliche Nahkampfsystem beherrscht Ihr mit etwas Übung ganz gut, die mächtigen Ballermänner garantieren blutig-überzeichnete Massenschlachten. Nur an der Langzeitmotivation hapert's: Auf Dauer bieten die Keilereien trotz vordergründiger Missionsziele schlicht zu wenig Abwechslung, auch die Inszenierung ist mit plumpen Scriptings zu vorhersehbar. Fazit: Nette Actionkost für zwischendurch.


XB Vor der Mission weist Ihr den Ausrüstungs-Slots Waffen und Munition zu.


PS2 Ungewöhnlich, aber ordentlich umgesetzt: Mit dem rechten Analogstick teilt Ihr Schläge in alle Richtungen aus.


XB Gangsterkarre brenne! Das Absolvieren von Nebenaufgaben lässt Extrapunkte auf Blades Erfahrungskonto regnen.

Donald Duck Phantomias


Genre: Jump'n'Run
Schwierigkeitsgrad: mittel

Konfiguration/Spieler max.	
Am Einzelsystem	1
Via Linkkabel	–
Online	–

Entwickler: Ubi Soft, Kanada
Hersteller: Ubi Soft
www.ubisoft.de

USK-Rating: ab 6 Jahre
Preis: ca. 30 Euro

Playstation 2

PAL: kleine PAL-Balken, Originalgeschwindigkeit
E/D: deutsche Sprachausgabe, deutsche Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie: Lenkrad, Maus, Lightgun, Keyboard
Highend-Unterstützung: 16:9, Surround, 60Hz, DTS

Veröffentlichung:
PS2 Oktober
Xbox keine Umsetzung geplant
NGC November

Alternativen:
PS2 Jak and Daxter (88%, MAN!AC 01/02)
Xbox Crash Bandicoot – Der Zorn des Cortex (85%, MAN!AC 06/02)
NGC Super Mario Sunshine (Test ab Seite 58)

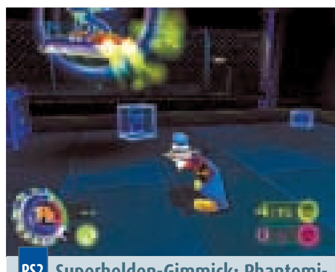
Playstation 2
Grafik 64 %
Sound 66 %
63 % Spielspaß

Schlichtes Jump'n'Shoot im netten Comic-Look – die starre Kameraführung nervt zuweilen.

Ubi Soft gönnt dem Disney-Erpel keine Ruhe: Kaum hat der gefiederte Wüterich in "Donald Duck Quack Attack" im Namen des französischen Publisher-Riesen beinahe alle Konsolen unsicher gemacht, da folgt auch schon für PS2 (und nächsten Monat auf dem Gamecube) der Nachschlag.

Allerdings zieht Ihr diesmal nicht im klassischen Matrosenanzug los: Phantomias, Donalds heldenhaftes Alter Ego, steht im Mittelpunkt der Hüpfspiel-Ballermixtur im Cel-Shade-Look. Die fiesen Evronianer, eine Bande übellauniger Außerirdischer, haben sich für ihren neuesten intergalaktischen Raubzug ausgerechnet die Erde ausgesucht. Ein Glück für den blauen Planeten, dass sich mit Phantomias ein wagemutiger Superheld der Gefahr entgegenstellt. In vier verschiedenen, nochmals in drei bis vier Levels unterteilten Welten springt und ballert Ihr folglich auf alles, was sich bewegt. Einige nützliche Gimmicks erleichtern die Alien-Jagd: Via Lock-On-Funktion nimmt Donald automatisch einzelne Lumpen ins Laservisier, dank Raketenrucksack gleitet er nach einem Doppelhüpfer sanft gen Boden und per Eisenfaust schlägt der Enterich Glasbarrieren kaputt. Ein, zwei Bosskämpfe dürfen natürlich ebenfalls nicht fehlen. cg


PS2 Erspähen Euch die Suchscheinwerfer, spucken die Kanonen Feuer.


PS2 Superhelden-Gimmick: Phantomias' Laser lässt sich via Extra verstärken.


Colin Gäbel

Nicht fett, nur nett – so lautet mein Fazit von Donalds neuem Auftritt. Frenetische Disney-Fans freuen sich über das gelungene Comic-Flair inklusive dezenter Cel-Shade-Optik, passender Sprachausgabe und witziger Animationen. Spielerisch hat "Donald Duck Phantomias" außer den Standardversatzstücken des Genres aber nur wenig zu bieten. Die üblichen Plattform-Hüpfereien, geradliniges Weltendesign, nette Ballereinlagen – fast alle Elemente kennt der Jump'n'Run-Experte zur Genüge. Dass die Kontrolle des Erpels dabei mitunter etwas hakelig wirkt, stört die Spielbarkeit kaum. Ärgerlicher ist da schon die Kameraführung: Manuelles Drehen oder Zoomen ist leider nicht möglich, die Ansicht richtet sich stets automatisch aus, was häufig zu Übersichtsproblemen führt.

Ejay Clubworld

Genre: Anwendung
Schwierigkeitsgrad: niedrig

Konfiguration/Spieler max.	
Am Einzelsystem	4
Via Linkkabel	–
Online	–

Entwickler: ejay, Deutschland
Publisher: Empire
www.ejay.de

USK-Rating: ab 6 Jahre
Preis: ca. 50 Euro

Playstation 2

PAL: Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D: englische Sprachausgabe, deutsche Bildschirmtexte

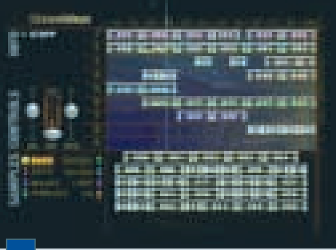
Spezielle Peripherie: Lenkrad, Maus, Lightgun, Keyboard
Highend-Unterstützung: 16:9, Surround, 60Hz, DTS

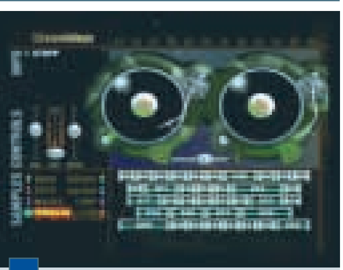
Veröffentlichung:
PS2 bereits erhältlich
Xbox keine Umsetzung geplant
NGC keine Umsetzung geplant

Alternativen:
PS2 MTV Music Generator 2 (MAN!AC 06/01)
Xbox keine erhältlich
NGC keine erhältlich

Playstation 2
Grafik 54 %
Sound 78 %

An Funktionen reiche, aber dennoch leicht zu handhabende Musik-Bastelei für Discofreaks.


PS2 Öde aber effektiv und durchdacht: Die Komponieroberfläche von "Ejay".


PS2 MA-MA-MAN!AC: Mit dem Plattenteller baut Ihr fetzige Stotterer ein.


PS2 Beats im Quartett: Beim 'Jam' können vier Spieler gemeinsam musizieren.

Die Rettung für Musikliebhaber und Möchtegern-DJs ohne Notenkenntnisse: Mit "Ejay Clubworld" bastelt Ihr im Nu Euren eigenen Dance-Hit zusammen und verblüfft damit taktlose Kumpels. Doch vor die Angeberei hat der Disco-Gott harte Arbeit gesetzt: Zunächst wählt Ihr aus diversen Musikrichtungen wie House, Techno oder HipHop Euren präferierten Stil aus – im jeweils zugehörigen Tanztempel wird dann nach Lust und Laune komponiert. Hierzu reihen Nachwuchs-Hitlieferanten unzählige Rhythmus-, Bass-, Melodie-, Drum- sowie Gesangsschnipsel zu einem wohlklingenden Sound-Brei zusammen. Der horizontal angeordnete Baukasten schluckt ganze 20 Spuren gleichzeitig – Überblendeffekte oder coole Echos sind somit kein Problem. Wenn Ihr die vorgefertigten Klangelemente nicht mehr hören könnt, sorgen der 'Hyper Generator' sowie ein Drum-Computer für kreativen Nachschub: Während Ihr mit Ersterem abgedrehte Synthesizer-Klänge fabriziert, erzeugt Letzterer frische Rhythmen. Fertige Songs lassen sich noch mit dem Scratch-Plattenteller aufpeppen und schließlich auf Memory-Card bannen. Zur Entspannung wechselt Ihr beim Abspielen des frisch gebrauten Chartbreakers in den optionalen Video-Modus und lasst Euch mit automatisch erzeugten, psychedelischen Animationen berieseln. tk

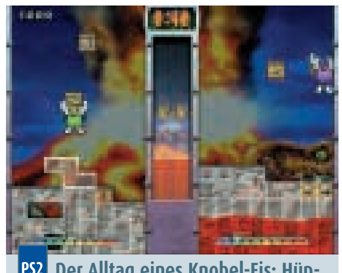
Thorsten Küchler



Mach mir den Bohlen: Mit seinem kinderleichten Bastel-Prinzip, intuitiven Kontrollen und übersichtlichen Menüs gibt Ejays Sound-Baukasten auch unmusikalischen Partylöwen eine faire Chance auf beachtliche Klang-Erlebnisse. Schon nach wenigen Minuten steht das Gerüst zum ersten Song und man tüftelt versessen weiter, um den Hit der Marke Eigenbau zu verfeinern. Ebenfalls positiv: Das mitgelieferte Klangmaterial gefällt durch Vielfältigeit und schiere Masse. Optisch darf man Genre-bedingt nicht zu viel erwarten: Dröge, schwarze Hintergründe und bunte Kästchen bestimmen das wenig erbauliche Bild. Lediglich der etwas enttäuschende Video-Modus (Ihr habt null Einflussmöglichkeiten) zaubert ab und an halbwegs ansehnliche Grafiken auf den Bildschirm.

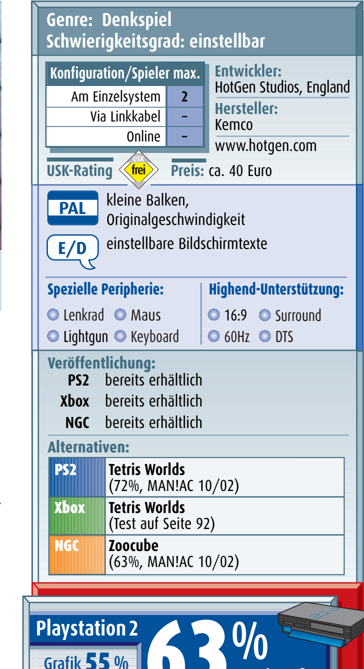


Eggo Mania



PS2 Der Alltag eines Knobel-Eis: Hüpfen, fangen, rotieren, ablegen.

Kemcos GBA-Knobelei macht sich nun auch auf Heimkonsolen breit: In "Eggomania" fangt Ihr mit diversen, zum Teil freischaltbaren Eierhelden vom Himmel fallende "Tetris"-Klötzchen, um mit diesen einen Turm zu bauen. Gelangt Ihr vor Eurem Gegner zum hoch über Euch schwebenden Ziel, geht's in die nächste Runde. Verkompliziert wird das Ganze durch einen steigenden Wasserpegel, der an löchrigen Grundfesten nagt, verursacht Ihr zu viele Lücken, brechen Teile Eures Turms ein. Trotz einiger Zusatzmodi (siehe folgenden Test) verliert die Puzzelei schnell an Reiz. sf



Genre: Denkspiel
Schwierigkeitsgrad: einstellbar

Konfiguration/Spieler max.	
Am Einzelsystem	2
Via Linkkabel	–
Online	–

Entwickler: HotGen Studios, England
Hersteller: Kemco
www.hotgen.com

USK-Rating: frei — Preis: ca. 40 Euro

PAL: kleine Balken, Originalgeschwindigkeit
E/D: einstellbare Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie: Lenkrad, Maus, Lightgun, Keyboard
Highend-Unterstützung: 16:9, Surround, 60Hz, DTS

Veröffentlichung:
PS2 bereits erhältlich
Xbox bereits erhältlich
NGC bereits erhältlich

Alternativen:
PS2 Tetris Worlds (72%, MAN!AC 10/02)
Xbox Tetris Worlds (Test auf Seite 92)
NGC Zoocube (63%, MAN!AC 10/02)

Playstation 2
Grafik 55 %
Sound 59 %
63 % Spielspaß

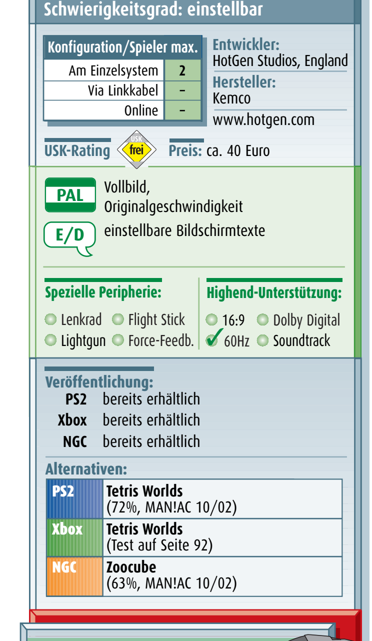
Nette Knobelei, der es kräftig an Abwechslung mangelt.

Eggo Mania



XB Turmbau zu Bubble: Beim Bomben-Duell behindern Euch Seifenblasen.

Wie ein Ei dem anderen: Auf der Xbox wird auf gleiche Weise hochgestapelt wie bei oben getesteter PS2-Version. Neben dem Splitscreen-Duell gegen Freund oder KI-Feind dürft Ihr noch in einigen Spielvarianten rumeiern: So pfeffert Ihr vom Himmel fallende Bomben auf die Gegnerseite, um dessen Turm zu zerbröseln und ihn letztlich absaufen zu lassen, arbeitet im Solo-Modus unter enormem Zeit- und Wasserdruck oder veranstaltet ein Turnier mit bis zu acht Teilnehmern. Qualitativ ist alles wie gehabt: Das Design des Knoblers ist ganz niedlich, die Optik solide und Begleitmusik hat schon mal mehr genervt. Fade wird's dennoch zu schnell. sf



Genre: Denkspiel
Schwierigkeitsgrad: einstellbar

Konfiguration/Spieler max.	
Am Einzelsystem	2
Via Linkkabel	–
Online	–

Entwickler: HotGen Studios, England
Hersteller: Kemco
www.hotgen.com

USK-Rating: frei — Preis: ca. 40 Euro

PAL: Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D: einstellbare Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie: Lenkrad, Flight Stick, Lightgun, Force-Feedb.
Highend-Unterstützung: 16:9, Dolby Digital, 60Hz (✓), Soundtrack

Veröffentlichung:
PS2 bereits erhältlich
Xbox bereits erhältlich
NGC bereits erhältlich

Alternativen:
PS2 Tetris Worlds (72%, MAN!AC 10/02)
Xbox Tetris Worlds (Test auf Seite 92)
NGC Zoocube (63%, MAN!AC 10/02)

Xbox
Grafik 53 %
Sound 59 %
63 % Spielspaß

"Tetris" anders rum: Kurz amüsant, aber unspektakulär.



Madden NFL 2003



XB Schlechte Lage: Gleich hat die Defense Euren Spielmacher geschnappt.

Anhänger des uramerikanischen Eierwerfens werden von EA auch dieses Jahr vortrefflich bedient: Die Xbox-Premiere kann mit sämtlichen Optionen der PS2-Fassung wuchern, zudem werden die Hardware-Vorteile in Sachen Grafik (die ohne lästiges Flimmern auskommt), Sound und Festplatte (für den platzfressenden Spielstand) routiniert ausgenutzt. Der nagelneue 'Mini-Camp'-Modus mit seinen zahlreichen Trainingsaufgaben ist ein motivationsfördernder Einfall, der Anfängern den Einstieg in die komplexe Materie erleichtert – für Fans der Sportart ein Pflichtkauf. us



Madden NFL 2003

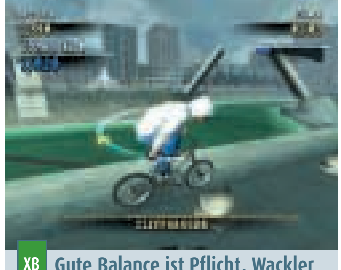


PS2 Hilfreich: Auf Knopfdruck werden die Laufpfade der Receiver angezeigt.

Während in den USA die Pille auch online übers Spielfeld fliegt, müssen Europäer auf PS2-Internet-Duelle verzichten. Ein weiterer (kleiner) Wermutstropfen kommt mit dem ungewohnt starken Flimmern der ansonsten feinen Grafik hinzu. Zum Trost gibt es neben der gewohnt durchdachten Steuerung, dem mächtigen 'Franchise'-Karrieremodus und dem gelungenen 'Football 101'-Crashkurs eine Neuerung, die selbst Besitzern des Vorgängers den Mund wässrig macht: Das gewitzte Mini-Camp unterhält sowohl Profis als auch Anfänger einwandfrei. us

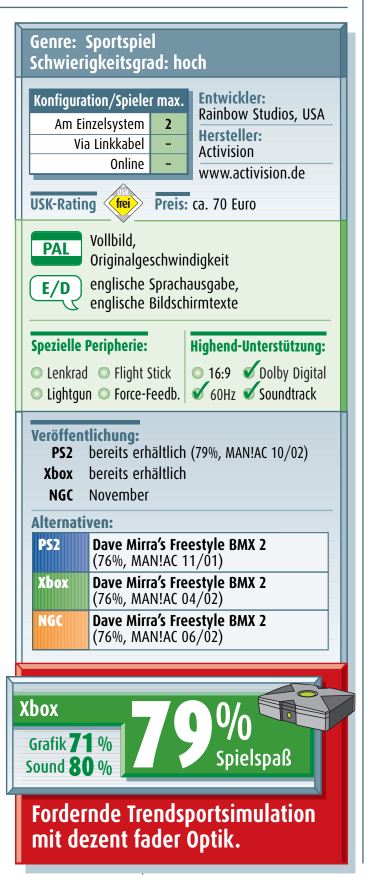


Mat Hoffman's Pro BMX 2



XB Gute Balance ist Pflicht, Wackler bestraft "Mat Hoffman 2" sofort.

Zwar hatte das PS2-"Mat Hoffman 2" bis zur Veröffentlichung im vergangenen Monat einige Verspätung auf dem Buckel, dafür folgt die Xbox-Umsetzung postwendend. Wie gehabt recyclet Activision wacker die bewährte "Tony Hawk"-Mechanik, das Rollbrett wurde lediglich durch ein Fahrrad ersetzt. Neuerungen sind rar gesät, zumindest gibt's aber die neuen, aus einem Manual heraus ausgeführten 'Flatland'-Tricks. Spielerisch wie technisch halten sich die Unterschiede zur PS2-Variante in Grenzen, besonders grafisch hätte auf der Xbox sicher mehr rausspringen können. Trotzdem: Für übungswillige Trendsportler lohnt sich's. us

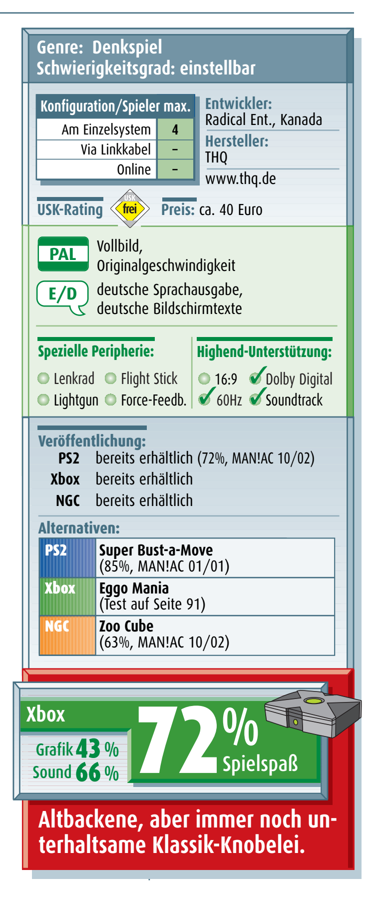


Tetris Worlds



XB Land unter: Die animierten Hintergründe lockern die Knobelei auf.

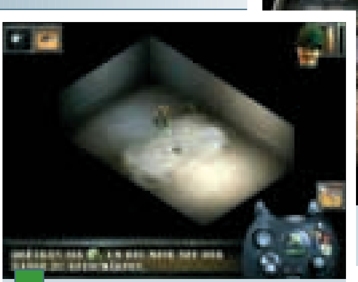
Neue Konsole, altes Spielprinzip: Auch die Inhaber des Microsoft-High-End-Geräts werden von einer Version des Dauerbrenners "Tetris" nicht verschont. Wie auf der PS2 tummeln sich ein halbes Dutzend mehr oder weniger originelle Varianten des Kultknoblers auf der Scheibe. Diese zockt Ihr entweder in einem dezent abstrusen Story-Modus oder in Duellen gegen bis zu drei menschliche Konkurrenten. Grafisch wird die Hardware erwartungsgemäß unterfordert, dafür gibt's ein Lob für die Möglichkeit, eigene Soundtracks einzubinden. Wer für seine Xbox gediegene Denkspielkost sucht und ohne neue Ideen auskommen kann, liegt hier richtig. us



Commandos 2

Nachdem wir letzten Monat die PS2-Umsetzung des spanischen Strategie-Schwergewichts unter die Lupe nehmen durften, ist endlich auch die Xbox-Variante von "Commandos 2" eingetroffen. Und ganz ohne Verwunderung stellen wir fest: Bei der Microsoft-Version hat sich nicht das kleinste Detail geändert. Wie schon auf PC und PS2 kämpft Ihr also als achtköpfige Elite-Truppe samt Hund gegen die Aggressoren des 2. Weltkriegs und fügt ihnen rund um den Globus schmerzhafte Sabotage-Nadelstiche zu, sei es durch die Befreiung alliierter Seeleute in La Rochelle oder bei der Zerstörung der Brücke am Kwai. Allerdings habt Ihr in den zehn Aufträgen (plus freispielbarer Bonus-Missionen und zweier Übungslevels) nur immer eine begrenzte Auswahl Eurer Mannen zur Hand – über Knopfdruck schaltet Ihr zwischen den Teamkameraden durch, gesteuert wird die jeweilige Figur nicht via Cursor, sondern direkt mittels Analogstick. Neben der Beobachtung der Lage (Laufwege und Sichtbereiche der Wachen) ist das Wissen um die Fähigkeiten Eurer Leute elementar. Ob Sprengmeister, Spion oder Fahrer – Eure Jungs haben ihre Stärken und Schwächen, deren geschickte Kombination ist neben der klugen Verwendung etlicher mitgeführter oder gefundener Gegenstände entscheidend für Euren Sieg. sf

XB Entdeckt: Wegen der Überlegenheit des Feindes ist eine Flucht sinnlos.

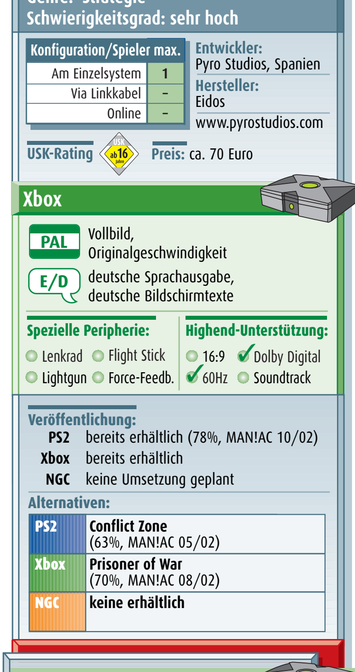


XB Im Konsolen-exklusiven Tutorial erlernt Ihr die komplexe Handhabung.



Stephan Freundorfer

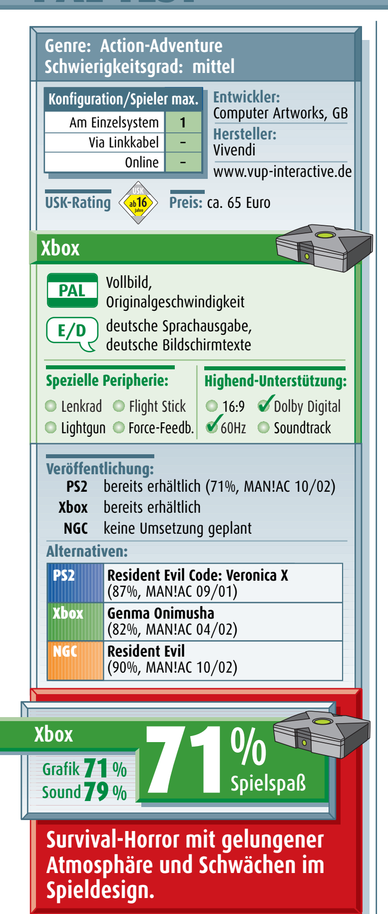
Wer lange nach einem Beweis dafür gesucht hat, dass eine Konsolen-Festplatte Sinn macht, der wird bei "Commandos 2" fündig: Im Gegensatz zur PS2-Variante, bei der Euch Lade- und Rechenzeiten mehr Geduld abfordern als das Ausbaldowern Eurer Vorgehensweise, erfreut die Xbox-Version mit flottem Zugriff auf Spielstände und Grafikdaten. Am Prinzip und Design selbst hat sich indes nichts geändert: Wer sich auf diesen Strategie-Schinken einlässt, wird mit einer harten Kopfnuss konfrontiert, deren Lösung zu einer satten Portion Endorphin in der Blutbahn führt. Seid Ihr leicht zu frustrieren, nicht ausdauernd oder unwillig, selbst den winzigsten Fortschritt zu speichern, dann solltet Ihr die Finger von den Commandos lassen – trotz der rundum gelungenen Umsetzung.



Xbox
Grafik 83 %
Sound 80 %
83 % Spielspaß

Immer noch schwer, aber nur noch halb so frustig: Hübscher Taktik-Hammer für Profis.

Das Ding


Genre: Action-Adventure
Schwierigkeitsgrad: mittel

Konfiguration/Spieler max.	
Am Einzelsystem	1
Via Linkkabel	–
Online	–

Entwickler: Computer Artworks, GB
Hersteller: Vivendi
www.vup-interactive.de

USK-Rating: ab 16 Preis: ca. 65 Euro

Xbox
PAL: Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D: deutsche Sprachausgabe, deutsche Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie: Lenkrad, Flight Stick, Lightgun, Force-Feedb.
Highend-Unterstützung: 16:9, ✓ Dolby Digital, ✓ 60Hz, Soundtrack

Veröffentlichung:
PS2 bereits erhältlich (71%, MAN!AC 10/02)
Xbox bereits erhältlich
NGC keine Umsetzung geplant

Alternativen:

PS2	Resident Evil Code: Veronica X (87%, MAN!AC 09/01)
Xbox	Genma Onimusha (82%, MAN!AC 04/02)
NGC	Resident Evil (90%, MAN!AC 10/02)

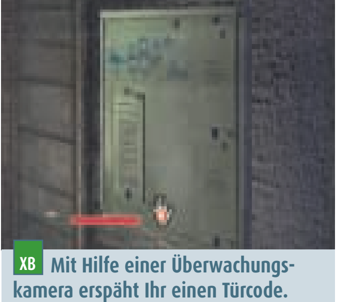
Xbox 71% Spielspaß
Grafik 71 %
Sound 79 %

Survival-Horror mit gelungener Atmosphäre und Schwächen im Spieldesign.


XB Auf sie mit Gebrüll: Die flinken Mini-Aliens habt Ihr schnell erledigt.

Eine Forschungsstation in der Antarktis: Von den dort arbeitenden Wissenschaftlern fehlt jede Spur, ein Rettungsteam unter der Leitung von Captain Blake soll das mysteriöse Verschwinden aufklären.
Ihr übernehmt natürlich das Kommando über das Team und erforscht fortan aus der Third-Person-Perspektive die zum Großteil zerstörten Gebäude. In knapp einem Dutzend Abschnitten sucht Ihr in der Eishölle nach Überlebenden, die sich Euch sofort oder nach kurzer Überzeugungsarbeit anschließen. Euren Kameraden müsst Ihr im Verlauf des Abenteuers ein hohes Maß an Aufmerksamkeit zukommen lassen: Durch die vielen schrecklich entstellten Toten verhalten sie sich äußerst misstrauisch – nur durch Handlungen wie dem Überlassen von Waffen und Munition oder dem Heilen von Wunden gewinnt Ihr das Vertrauen Eurer Mitstreiter.
Dies braucht Ihr dringend im Kampf gegen die vielgestaltigen Monsterhorden: Mit MG, Schrotflinte und Flammenwerfer erledigt Ihr allerlei mutierte Wesen von Faust- bis Elefanten-Größe. os


XB Über dieses Menü kommuniziert Ihr mit Euren Begleitern.


XB Mit Hilfe einer Überwachungskamera erspäht Ihr einen Türcode.

Oliver Schultes

Alles beim Alten: Auch auf der Xbox überzeugt "Das Ding" mit dichter Atmosphäre, die streckenweise durchaus mit John Carpenters Filmvorbild konkurrieren kann. Die stimmungsvolle Musikuntermalung sowie der gelungene Grafikstil bringen das 'Allein in der Kälte'- und 'Ich kann niemandem trauen'-Gefühl überzeugend rüber. Leider nerven mit zunehmender Spielzeit einige Kleinigkeiten: Eure Begleiter agieren zum Teil strohdumm und bleiben schon mal störrisch hinter Türen stehen oder laufen wiederholt ins Feuer. Darüber hinaus seid Ihr Euch an manchen Stellen nicht im Klaren über den weiteren Missionsverlauf und müsst wohl oder übel auf ein bestimmtes Schlüsselereignis warten. Dennoch dürfen ausgehungerte "Resi"-Fans einen Blick riskieren.

UFC Throwdown


PS2 Hoch das Bein – außer Kratzen und Beißen ist (fast) alles erlaubt.

Nach einem Xbox-Abstecher versuchen sich die reichlich ruppigen Octagon-Prügler mit "UFC Throwdown" jetzt auf der PS2: Wie gehabt steigen zwei Kämpfer in die achteckige Arena und versuchen, sich gegenseitig entweder auszuknocken oder zur Aufgabe zu zwingen. Die mit 25 solide ausgefallene Kämpferzahl bietet ein reichhaltiges Spektrum an Klopperstilen, wobei sich das Geschehen letztlich wie immer auf schnelles Knöpfchenhämmern reduziert. Immerhin sehen Kämpfer und die (zwangsläufig faden) Arenen ordentlich aus, zudem bietet der neue Karriere-Modus etwas Abwechslung – Fans spielen's mal Probe. us


Genre: Beat'em-Up
Schwierigkeitsgrad: einstellbar

Konfiguration/Spieler max.	
Am Einzelsystem	2
Via Linkkabel	–
Online	–

Entwickler: Opus, Japan
Hersteller: Ubi Soft
www.ubisoft.de

USK-Rating: ab 16 Preis: ca. 60 Euro

PAL: Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D: englische Sprachausgabe, englische Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie: Lenkrad, Maus, Lightgun, Keyboard
Highend-Unterstützung: 16:9, Surround, 60Hz, DTS

Veröffentlichung:
PS2 bereits erhältlich
Xbox keine Umsetzung geplant
NGC bereits erhältlich

Alternativen:

PS2	WWF Smackdown: Just Bring It (85%, MAN!AC 01/02)
Xbox	UFC Tapout (70%, MAN!AC 05/02)
NGC	Legends of Wrestling (69%, MAN!AC 08/02)

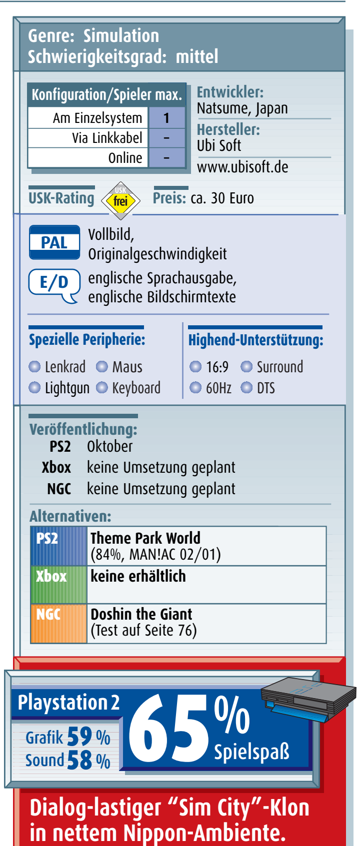
Playstation 2 73% Spielspaß
Grafik 73 %
Sound 60 %

Realistischer Kampfsportprügler mit ausreichend Spielmodi.

Metropolismania


PS2 Besonders gute Freunde dürft Ihr sogar mit in die nächste Stadt nehmen.

Natsume interpretiert das "Sim City"-Prinzip auf ganz spezielle, japanische Weise: Als gelbes Männchen erhaltet Ihr den Auftrag, eine Stadt zu bauen. Mit einem Marker zieht Ihr Straßen und weist interessierten Zuzüglern Wohnfläche zu. Nun kommt der soziale Faktor zum Tragen: Ihr müsst ständig mit den Einwohnern im Dialog stehen. Mit der Zeit gewinnt Ihr Freunde, die Euch weitere Bewohner empfehlen. Auch zahlreiche kommerzielle Gebäude und Fabriken gewinnt Ihr langsam hinzu. Leider verliert Ihr bei größeren Städten schnell die Übersicht, auch die ewig wiederkehrenden Dialoge langweilen auf Dauer. sb


Genre: Simulation
Schwierigkeitsgrad: mittel

Konfiguration/Spieler max.	
Am Einzelsystem	1
Via Linkkabel	–
Online	–

Entwickler: Natsume, Japan
Hersteller: Ubi Soft
www.ubisoft.de

USK-Rating: frei Preis: ca. 30 Euro

PAL: Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D: englische Sprachausgabe, englische Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie: Lenkrad, Maus, Lightgun, Keyboard
Highend-Unterstützung: 16:9, Surround, 60Hz, DTS

Veröffentlichung:
PS2 Oktober
Xbox keine Umsetzung geplant
NGC keine Umsetzung geplant

Alternativen:

PS2	Theme Park World (84%, MAN!AC 02/01)
Xbox	keine erhältlich
NGC	Doshin the Giant (Test auf Seite 76)

Playstation 2 65% Spielspaß
Grafik 59 %
Sound 58 %

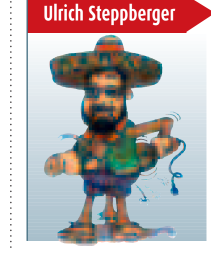
Dialog-lastiger "Sim City"-Klon in nettem Nippon-Ambiente.

Akira Psycho Ball

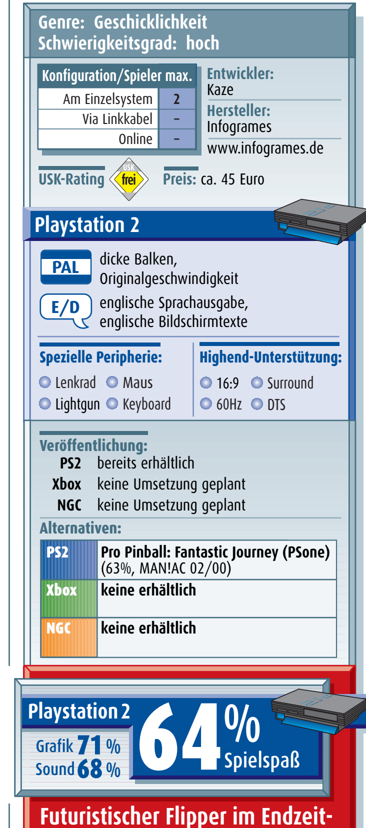

PS2 Tischlein wechsel dich: Im Verlauf der Partie ändern sich mehrmals die obere und untere Hälfte des Feldes.

Saturn-Veteranen wissen mit dem Namen 'Kaze' etwas anzufangen: Die Japaner stellten mit "Digital Pinball" und "Necronomicon" zwei beeindruckende Flipper auf die Beine – um seitdem abzutauchen.
Als Comeback-Werk auf der PS2 dient "Akira Psycho Ball", das – wenig überraschend – ein Flipper auf Basis des Kult-Animes ist. Im Story-Modus jagt Ihr die Silberkugel erst über einen abgedrehten Doppelfeldtisch, danach geht es auf drei Spielflächen der ungewöhnlichen Art weiter: Jeder Tisch besteht aus einer oberen und unteren Hälfte, die je nach Szenario unterschiedlich gekoppelt werden – insgesamt bekommt Ihr also neun verschiedene Kombinationen vorgesetzt. Um Euch für spätere Levels zu qualifizieren, braucht Ihr nicht den Highscore (der zählt nur im Arcade-Modus), sondern müsst die Kugel über bestimmte Rampen jagen oder vorgeschriebene Ziele der Reihe nach abschießen. Erfolgreiche Flipperkönige werden zwischendurch mit Filmschnipseln belohnt. Zudem brechen sie sämtliche Rekorde dank Multiball-Feature und Minispielen, die auf (oder unter) den Tischen aktiviert werden. us


PS2 Ungewohnte Form: Der Duelltisch für zwei Spieler gleichzeitig.


Ulrich Steppberger

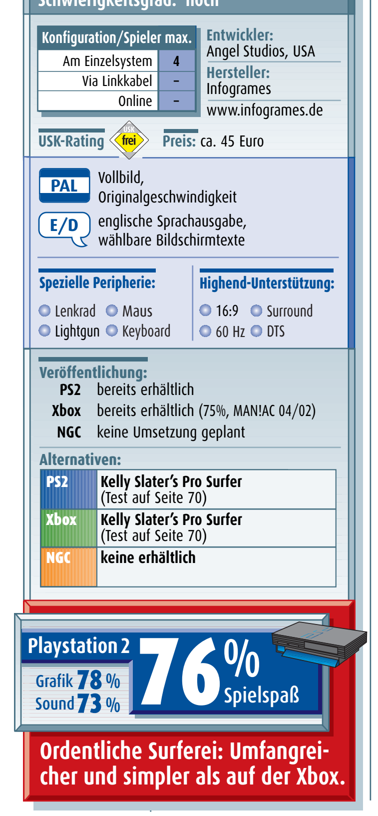
Wer die alten Kaze-Flipper kennt, weiß schon, was ihn erwartet: So ist die Ballphysik jederzeit nachvollziehbar und selbst bei sechs Kugeln auf dem Bildschirm bleibt das Geschehen immer flüssig (wenn auch nicht unbedingt übersichtlich). Dazu kommen wuchtige Soundeffekte und Sprachsamples, die aber durch die häufige Wiederholung schnell nervig werden. Einen Rüffel gibt es für die Grafik: Dicke PAL-Balken und heftiges Flimmern sind lästig, insbesondere weil Ihr die oft kleinen Ziele konzentriert anvisieren müsst. Hauptmangel neben dem recht hohen Schwierigkeitsgrad im Story-Modus (der für Frust sorgen kann) ist allerdings das fade Tischlayout: Trotz der witzigen Wechselidee geschieht auf den Spielfeldern recht wenig.



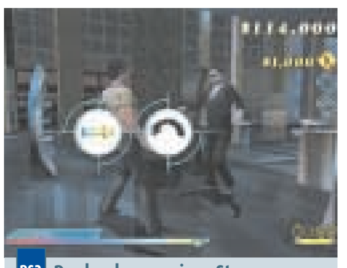
Transworld Surf


PS2 Wer richtig punkten will, muss häufig in der Röhre surfen.

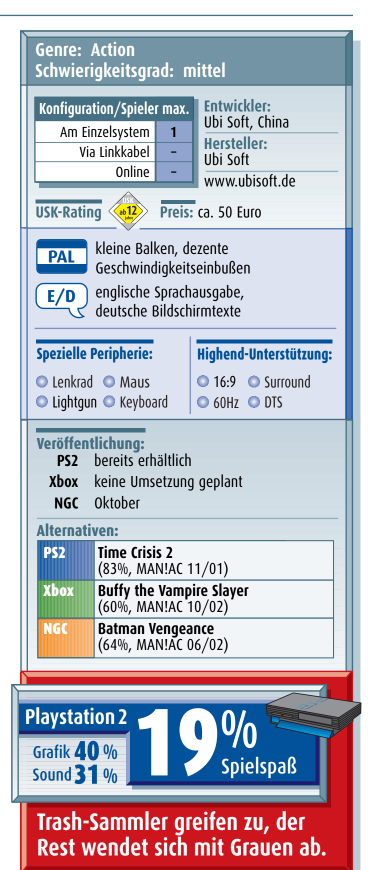
Mit einem halben Jahr Verspätung geht "Transworld Surf" auch auf der PS2 an den Start. Während die Optik nicht ganz mit dem Xbox-Original mithalten kann (aber trotzdem mit ihren hübschen Wassereffekten eine durchaus ansehnliche Figur abgibt), wurde am Spieldesign einiges zum Guten gewendet: So bekommen Sony-Surfer einen Strand sowie einen spaßigen Mehrspieler-Modus extra und leiden nicht mehr so stark unter dem überzogenen Schwierigkeitsgrad – Trickkombos fallen jetzt leichter und die Steuerung wurde dezent optimiert. An "Kelly Slater" kommt's zwar nicht ran, aber "Transworld" ist immerhin eine Alternative. us



V.I.P.


PS2 Dank schwammiger Steuerung sind die 'Fingerübungen' ein Graus.

Ein Schönheitschirurg aus Hollywood wird von Gangstern bedroht – ein klarer Fall für Silikon-Pam und ihr kurvenreiches V.I.P.-Team! Im Stile eines Lightgun-Shooters müsst Ihr auf einem vorgegebenen Pfad diverse Mini-Aufgaben erledigen, sprich Aktionsknöpfe in der richtigen Reihenfolge drücken oder den Analog-Stick korrekt betätigen (z.B. nach links bewegen oder eine halbe Umdrehung im Uhrzeigersinn vollführen). Nach erfolgreichem Durchspielen stehen Euch eine Fotogalerie, ein Kurzfilm-Editor sowie eine Helden-Garderobe offen. Diese voyeuristischen Boni retten "V.I.P." jedoch nicht vor dem Spielspaß-Supergau. os





GBA Ob Cyber-Sprint (links) oder Morphing Ball – um die zahlreichen Geheimnisse der komplexen Raumstation zu erkunden, steht Euch eine reichhaltige Manöverpalette zur Verfügung.

GBA Nach dem Ableben eines befallenen Feindes schwirren die Parasiten frei herum – jetzt bleiben Samus einige Sekunden, den energiespendenden Erreger aufzusammeln, ehe er sich einen neuen untoten Wirt sucht.

Metroid Fusion

Bitmap-Action in Perfektion: Samus Arans GBA-Debüt knüpft da an, wo der SNES-Vorgänger vor knapp einer Dekade aufhörte.

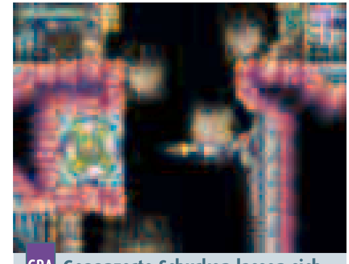
Jahrelang ließ Nintendo die Fans des brillanten "Super Metroid" in dem Glauben, die heldenhafte Cyborg-Amazone würde nach ihrem Sieg gegen Obermotz Motherbrain auf Planet SR388 erstmal in den wohlverdienten Urlaub starten. Erst jetzt, dank des kommenden GBA-Sequels, wissen wir es besser: Ein hochgefährlicher Parasit mit dem mysteriösen Decknamen 'X' hat während Samus zäher Schlacht gegen die Metroids die Kontrolle über den Planeten erlangt – und der denkt gar nicht daran, die geschlauchte Kriegerin abziehen zu lassen. Seine Technik: Der geheimnisvolle Schmarotzer haucht eliminierten Feinden der Superheldin neues, bösartiges Leben ein. Auch Samus entkommt dem schleimigen Schrecken nur knapp: Ihr von unzähligen Kämpfen hochgezüchteter Hightech-Anzug ist reif für die Müllkippe. Der Trägerin selbst widerfährt durch die Infektion Wunderliches: Anstatt sie zu verletzen, regeneriert der Parasit fortan bei Berührung ihre Lebenskraft und füllt sogar ihr Munitionsdepot wieder auf. In einen neuen Kampfpanzer gehüllt, begibt sich Eure Heldin auf die Suche nach dem Ursprung des kuriosen Mikro-Schurken.

Allein gegen die Aliens

Das nun folgende SciFi-Spektakel orientiert sich vom Spielaufbau deutlich am 16-Bit-"Metroid": Zu Beginn lediglich mit einem simplen Laser sowie Basis-Sprungvermögen ausgestattet, macht Ihr Euch auf, die komplexe Raumstation Zentimeter für Zentimeter zu durchforsten. Ein zentrales Computersystem, auf das Samus von speziellen Navigationsräumen aus zugreifen kann, dient Euch dabei als digitaler Mentor: So öffnet Euch die künstliche Intelligenz Sicherheitsschleusen zu unbekannten Abschnitten oder sendet Euch zur Erledigung von Mini-Aufträgen in die Weiten der Basis. Doch vom Terminal aus lässt sich kein Krieg gewinnen: Stück für Stück sammelt Ihr immer neue Hightech-Gimmicks auf, die Euch das Überleben im komplexen 2D-Labyrinth leichter machen: Via Raketenwerfer sprengt Ihr Löcher in poröses Mauerwerk, im Ball-Modus rollt Samus enge Luftschächte entlang und der durch Tastendruck aufladbare Superlaser heizt selbst fetten Zwischenbossen mächtig ein.



GBA Perfekte Pad-Belegung und coole Dunkelmissionen: In Sachen Ideenreichtum und ausgefeilter Steuerung zeigt "Metroid Fusion" auch stationären Hits, wo's lang geht.



GBA Gepanzerte Schurken lassen sich von Raketen-Sprengkraft beeindrucken.

Kleines Spiel ganz groß

Nicht nur vom Spielspaß her, auch technisch kitzelt Nintendo einiges aus ihrem Handheld raus: Abwechslungsreiche Areale (von 'kalten' Stahlkorridoren über organische Dschungelwelten bis zu Feuer- und Eisabschnitten), detaillierte Animationen und nicht zuletzt eine brillante Musikkulisse bestehend aus klaustrophobischen Computer-Düdeleien und wuchtigen Effekten machen das Mini-Modul zu einem GBA-Vorzeigetitel. An der Steuerung gibt es ebenfalls nichts zu mäkeln: Die vielfältigen Manöver wurden clever der eingeschränkten Tastenzahl des Taschenspielers angepasst. Wenn die Endversion hält, was unsere Preview-Fassung verspricht, dann steht Action-Fans mit Faible für Expeditionen ein wahres Highlight ins Haus. cg

Metroid Fusion

Game Boy Advance

Entwickler:	Nintendo, Japan
Hersteller:	Nintendo
Genre:	Jump'n'Shoot
D-Termin:	November

Nicht nur für Bitmap-Veteranen ein Pflichtkauf: Das Entwicklerteam des SNES-Klassikers liefert auch auf dem GBA ein meisterhaftes SciFi-Abenteuer ab.

Verspielte Handys von Siemens

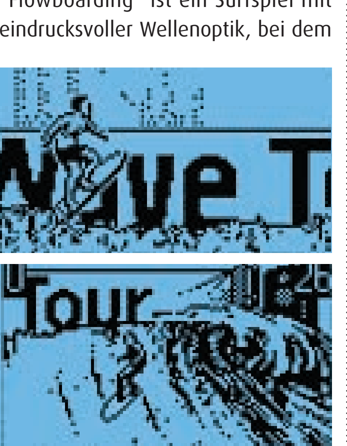
Mit eingebauten Spielen, Radio, MP3-Player, SMS-Tastatur und ausgeflippten Wechselcovers stehen die Handys von Nokia ganz oben auf der Wunschliste jugendlicher Mobiltelefonierer. Das will Siemens Mobile jetzt ändern: Auf der Games Convention 2002 in Leipzig präsentierte der Handy-Hersteller seine neuen Modelle C55 und M50, die mit Java-Spielen, mehrstimmigem Sound und Rumble-Funktion die Herzen der Videospieler erobern sollen.

Das Prunkstück des Siemens-Lineups ist Jordan Mechners Abenteuerklassiker "Prince of Persia", das von den Java-Spezialisten Gameloft umgesetzt wurde und bereits vorinstalliert ist: In flotter Schwarz/Weiß-Optik hüpft Ihr aus der Seitenperspektive durch den morgenländischen Palast und drückt Schalter. Die Grafik ist etwas gröber als die alter Game-Boy-Spiele, die knifflige Hüpferei macht aber ebenso süchtig wie das Original. Weitere Spiele besorgt Ihr Euch via WAP (wap.my-siemens.com) oder von der Siemens-Homepage: Ihr müsst zwar für jeden Titel drei Euro bezahlen, dürft aber zum Anspielen kostenlose Demoversionen in den Handy-Speicher laden. Unter den derzeit rund 20 Angeboten findet Ihr aufregende Baller-, Labyrinth- und Sportspiele: "Flowboarding" ist ein Surfspiel mit eindrucksvoller Wellenoptik, bei dem Ihr die Punkterichter mit 15 Stunts wie 'Frontflip', 'Mute 540' und 'One Footed Air' beeindruckt. Hierzu beschleunigt, bremst und kurvt Ihr mit den Zifferntasten, für einen 'Method Air' drückt Ihr zweimal die Taste '2'. Weniger spektakulär, aber ebenso unterhaltsam sind die Ballerspiele aus der Vogel- oder Seitenperspektive: In "The Last Outpost" und "Devastator" setzt Ihr Euch im Panzer oder Ufo gegen Außerirdische zur Wehr. Einfallsreicher und witziger ist der Horizontalscroller "Jack and the Carpet", in dem Ihr Euren fliegenden Teppich durch Vogelschwärme und über hüpfende Schlangen lenkt – sammelt Raketen, dann könnt Ihr auch ballern.

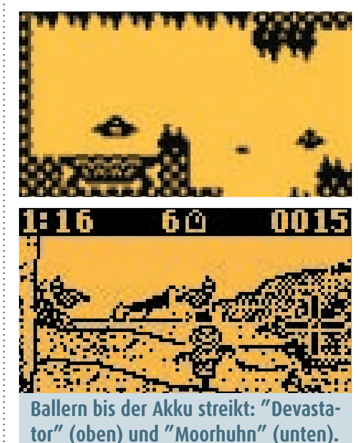
Die mehrstimmigen Soundmodule der Handys verwöhnen Euch dabei mit ansprechenden Melodien und Effekten. Auch den Vibrationsalarm baut Siemens in die Spiele ein: Schrammt Euer Raumschiff an die Höhlenwand, rüttelt's gewaltig! Toll: Wer einen neue Highscore erspielt hat, kann diesen direkt in eine SMS übernehmen und samt Nachricht an einen Kumpel schicken: "Ätsch – ich bin besser!" oe



Zocken und telefonieren mit Siemens: Das C55 (links) kostet ohne Vertrag 250 Euro, das M50 (rechts) 200 Euro.



Spritzige Optik: Beim zoomenden "Flowboarding" reitet Ihr die Welle.



Ballern bis der Akku streikt: "Devastator" (oben) und "Moorhuhn" (unten).

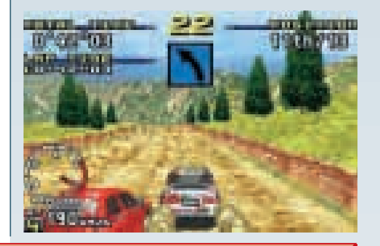
Handheld-Themen im Überblick

Square-Spiele für GBA!

Der Traum vieler Advance-Fans wird Realität: Wie in der letzten Ausgabe gemeldet, entwickelt Square nach jahrelangem Zwist mit Nintendo nun doch für den Game Boy Advance. Ein Preview zum noch in diesem Jahr in Japan erscheinenden "Final Fantasy Tactics Advance" findet Ihr in der nächsten MAN!AC.

3D-Rallye von Sega

Ende Dezember spielen Japaner "Sega Rally" auf dem GBA: Sega will "V-Rally 3" mit noch schnellerer 3D-Grafik (unten), drei jederzeit wählbaren Perspektiven und einem Vierspieler-Modus überholen.



POCKET NEWS

Drahtlose Duelle mit dem GBA

Der Ungar Peter Moraliyski arbeitet an einem Linkkabel samt Software, mit dem GBA-Spieler via Handy zu Onlinematches antreten. Das klappt aber nur mit Spielen, die speziell auf das Kabel zugeschnitten sind. Unter http://people.inf.elte.hu/ph0x/aurora/ präsentiert Peter sein Projekt und schwärmt von zukünftigen Features wie Internet-Zugang und Handylogos aus der Game-Boy-Cam.



WWW-Spieleladen von Nokia

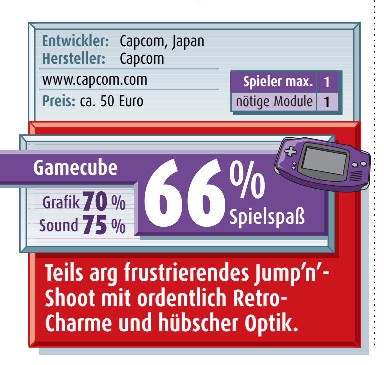
Während Siemens bereits Java-Spiele für alle seine Modelle im WWW feil bietet, befindet sich der Nokia-Laden noch im Aufbau: Unter www.softwaremarket.nokia.com kauft Ihr Spiele für die Nokia-Luxusmodelle, das PDA "Communicator", das 7650 mit Digicam (links) und das 6310i mit Bluetooth und Triband. Die Preise für die farbige Oberklasse sind deftig: Für eine "Tetris"-Variante zahlt Ihr zehn Euro und für das exotische "Mahjong" satte 20 Euro! Spiele für das schwarz/weiße 6310i kosten nur drei Euro. Günstige Java-Handys wie das 3410 werden noch nicht unterstützt.

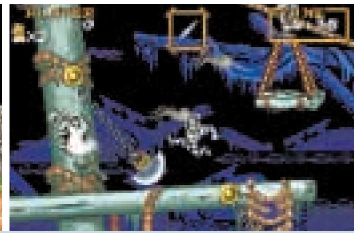
Super Ghouls'n Ghosts

Was tut man nicht alles, um sein holdes Weib zu retten: Ritter Arthur schnappt sich seine frisch polierte Rüstung und kämpft mit der Lanze gegen eine Armee von Monstern. Acht in alle Richtungen scrollende Bitmap-Landschaften vollgestopft mit Zombies, Geistern, Drachen, bissigen Tieren und mutierten Pflanzen stehen Euch bevor, bis der teuflische Obermotz schließlich zum Endkampf bittet. Doch bis dahin ist es ein äußerst beschwerlicher Weg: Mit einem Zeitlimit im Nacken und zwei Leben auf dem Konto seht Ihr das 'Game Over' schneller als Euch lieb ist.

Hilfe versprechen die Inhalte herumstehender Kisten: Zerstört die Behälter und Euch winken andere Waffen (u.a. Fackel und Messer) oder kräftigere Rüstungen – mitunter erscheint auch mal ein böser Zauberer, der Euch in ein hilfloses Baby verwandelt.

Arcade-typisch ist die Handhabung simpel: Das Steuerkreuz und zwei Aktionstasten genügen, um Arthur per Doppelsprung über Abgründe hüpfen zu lassen und Feinde via Waffeneinsatz aus dem Weg zu räumen. Exklusiv in der GBA-Umsetzung: Im 'Arrange'-Modus durchstreift Ihr die Level in neuer Reihenfolge und erfreut Euch an Bonus-Abschnitten aus dem "Ghouls'n Ghosts"-Abenteuer. os



GBA In den sporadisch auftauchenden Schatzkisten findet Ihr nützliche Extras (links), auf dem Geisterschiff flieht Ihr vor dem stetig steigenden Wasserstand (rechts).



GBA Eine Floßfahrt die ist lustig... und vor allem höllisch schwer!



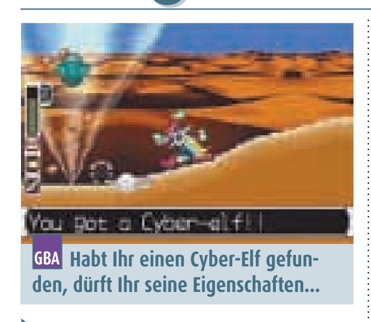
GBA Viel Glück: Bei den Zwischengegnern braucht Ihr stählerne Nerven.

Oliver Schultes



Vor einem Jahrzehnt mag "Super Ghouls'n Ghosts" die Spielergemeinde (mich eingeschlossen) noch an den Bildschirm gefesselt haben – setzt man heutzutage die Retro-Brille allerdings ab, macht sich bei Capcoms Geister-Jagd schnell Ernüchterung breit. Allein der nicht mehr korrigierbare Doppelsprung sorgt nach wenigen Minuten für einen derartigen Frust, dass Ihr den GBA am liebsten in die Tonne pfeffern wollt. Euch bleibt nichts anderes übrig, als den Levelaufbau und die platzierten Gegner auswendig zu lernen – Reaktionsschnelligkeit und Geschick reichen bei der altbackenen Steuerung nicht aus. Wer jedoch die ultimative Herausforderung sucht, liegt bei dem liebevoll inszenierten Bitmap-Abenteuer genau richtig.

Mega Man Zero



GBA Habt Ihr einen Cyber-Elf gefunden, dürft Ihr seine Eigenschaften...



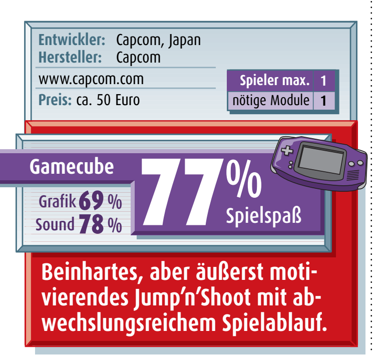
GBA ... mit gezielter Energiezufuhr deutlich aufpeppen.

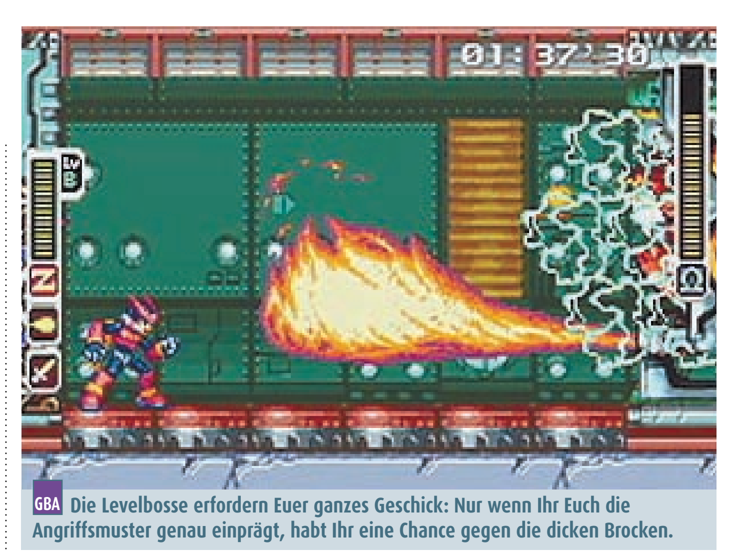
Nach einem hundertjährigen Schlaf wird Mega Mans Kumpel Zero von einer Wissenschaftlerin wiedererweckt. Als letzter Rettungsanker soll er die Menschen vor einer Roboterinvasion bewahren.

Und so zieht Ihr mit Zero in über einem Dutzend Missionen gegen die mechanischen Aggressoren in den Bitmap-Krieg. Zu Beginn seid Ihr nur mit einem Ballermann ausgestattet, im weiteren Verlauf erhaltet Ihr zudem ein magisches Schwert, mit dem Ihr Feinde wesentlich effektiver ausschaltet. Darüber hinaus wächst mit dem exzessiven Gebrauch der Schneide auch Zeros Stärke und Aktionsvielfalt. So erweitert sich die Zuschlagpalette von einfachen zu Mehrfach- und Rundum-Hieben.

Zusätzliche Unterstützung erhaltet Ihr von so genannten Cyber-Elfen: Diese Helfer findet Ihr verstreut in den Abschnitten – einmal aufgesammelt stehen sie Euch mit diversen Fähigkeiten (u.a. Auffrischen der Lebensenergie und Schutz vor Blitzen) zur Seite.

Die Steuerung nutzt die Tastenvielfalt des GBA voll aus: Hüpfen, schießen, schlagen, an Wänden hochspringen und über den Boden rutschen – alles Aktionen, die Ihr zum Meistern der in alle Richtungen scrollenden 2D-Level dringend braucht. os





GBA Die Levelbosse erfordern Euer ganzes Geschick: Nur wenn Ihr Euch die Angriffsmuster genau einprägt, habt Ihr eine Chance gegen die dicken Brocken.

Oliver Schultes



Mit "Mega Man Zero" setzt Capcom die Tradition beinharter Jump'n'-Shoot-Abenteuer konsequent fort. Videospiel-Einsteiger und Action-Neulinge werden die Bitmap-Ballerei schon nach wenigen Minuten wutenbrannt von sich weisen – zu abgefahren sind die Angriffswellen der dicken Level-Obermotze und zu viele Bildschirm-Aktionen auf einmal müssen ausgeführt werden. Des Anfängers Leid ist des Profis Freud': Joypad-Akrobaten haben ihren Heidenspaß an dem fordernden Gemetzel. Dank agilem Helden mit zahlreichen Fähigkeiten, Waffen zum Upgraden und vielfältigen Elf-Helfern steuert Ihr eine wahre Kampfmaschine durch hübsch gezeichnete 2D-Welten. Trotz des hohen Schwierigkeitsgrades überwiegt auf Dauer die Motivation, weiter zu zocken.

Magical Quest Starring Mickey & Minnie



GBA Im Zuge der Gleichberechtigung wählt Ihr zu Beginn zwischen Mickey und seiner Herzdame Minnie – danach darf allerdings nicht mehr gewechselt werden.

Die Oldie-Welle auf dem GBA rollt unaufhaltsam – für die Neuauflage von "Magical Quest" gibt's allerdings gleich zwei gute Gründe: Zum einen jährt sich die Veröffentlichung des Disney-Hüpfers auf SNES und Mega Drive zum zehnten Mal, zum anderen dient das Handheld-Modul mitsamt einiger nebensächlicher GBA-Link-Funktionen quasi als Begleiter zum Gamecube-Kinderspiel "Magical Mirror" (Test auf Seite 78).

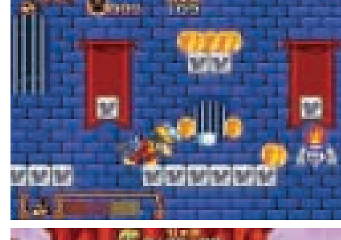
Wie vor einer Dekade ist die Rahmenhandlung dünn gestrickt: Mickey spielt im Park mit seinen Kumpeln, als durch eine Unachtsamkeit der Ball ins Gebüsch rollt. Der treue Kläffer Pluto springt prompt hinterher und verschwindet spurlos – und Ihr macht Euch auf die Suche nach ihm. Eure Reise führt durch die sechs in jeweils drei bis vier Levels unterteilten Märchenwelten des bösen Zauberers Karlo. Genreüblich hüpft Ihr über Plattformen und geht putzige Feinde durch Kopfsprung oder aufhebbare Wurfgeschosse an. Später findet Ihr neue Outfits, mit denen Ihr als Zauberer und Feuerwehrmann Hindernisse verschiebt oder Euch im "Bionic Commando"-Stil per Teleskoparm auf höhere Ebenen hangelt.

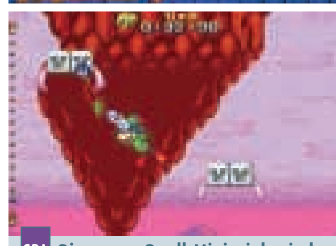
Als Handheld-exklusive Neuheiten dürft Ihr wahlweise auch als Minnie ran und tretet zu viert in, auf den Spezialfähigkeiten basierenden Minispielen an. us

Ulrich Steppberger

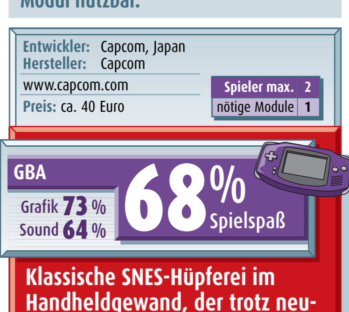


Und wieder mal dient der GBA als zweite Chance für einen ergrauten 16-Bit-Titel: Die farbenfrohe Bitmap-Optik sieht immer noch putzig und liebevoll gezeichnet aus, während die unspektakuläre Musik zumindest gut zum Geschehen passt. Hauptproblem von "Magical Quest" ist allerdings, dass es schon seinerzeit nicht zu den spritzigsten Disney-Hüpfspielen gehörte: Zu bieder sind die recht kurzen Levels ausgefallen, dazu gesellt sich eine fummlige Steuerung. Nervig ist auch der kleinere Bildschirm, der für einige frustrierende Sprünge auf gut Glück ins Bodenlose sorgt. Einige neue Extras dienen immerhin als Langzeitmotivation. Jump'n'Run-Fans sind mit den diversen "Mario"-Titeln trotzdem besser bedient.





GBA Die neuen Duell-Minispiele sind netterweise zu zweit mit nur einem Modul nutzbar.



Entwickler: Capcom, Japan
Hersteller: Capcom
www.capcom.com
Preis: ca. 40 Euro
Spieler max. 2
nötige Module 1

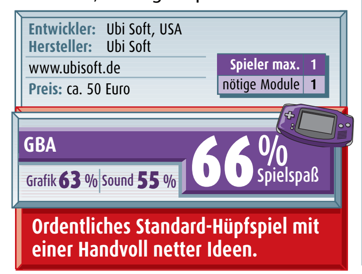
GBA
Grafik 73 %
Sound 64 %
68 % Spielspaß

Klassische SNES-Hüpferei im Handheldgewand, der trotz neuer Extras etwas Schwung fehlt.

Sabrina



Nachdem TV-Hexe "Sabrina" auf Pro7 Dauerschichten schiebt, gibt es nun auch eine GBA-Versoftung: Um eine Eurer Tanten vor einem missglückten Spruch zu retten, wuselt Ihr durch bunte Levels, hüpft über Plattformen und sucht Zauberzutaten. Gelegentlich stolpert Ihr in Minispiele wie Senso und Memory oder lernt neue Sprüche, mit denen Ihr wildgewordene Gegenstände besänftigt oder Bohnenstangen zu versteckten Bereichen wachsen lasst. Nichts besonderes, aber gut spielbar. us

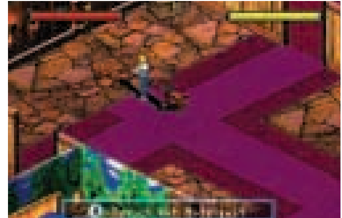


Entwickler: Ubi Soft, USA
Hersteller: Ubi Soft
www.ubisoft.de
Preis: ca. 50 Euro
Spieler max. 1
nötige Module 1

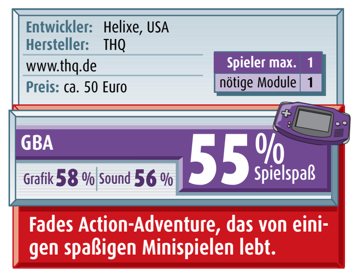
GBA
Grafik 63 % Sound 55 %
66 % Spielspaß

Ordentliches Standard-Hüpfspiel mit einer Handvoll netter Ideen.

Scooby-Doo!



Nach dem Kinofilm folgt die unweigerliche Handheld-Umsetzung: Der Renderköter und seine vier menschlichen Kumpel sollen auf einer Ferieninsel ein Hotel vom Geisterspuk befreien. Dazu rennt Ihr meist durch langweilige isometrische Landschaften und quatscht einfach alles an, was rumsteht – der Rätselgehalt ist schlicht ausgefallen. Pluspunkte gibt's für die vier Minispiele, unter denen sich ausgewachsene "Pipemania"- und "Beatmania"-Clones finden. Aber das war's dann auch. us

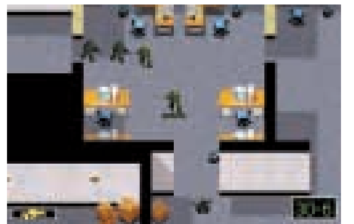


Entwickler: Helixe, USA
Hersteller: THQ
www.thq.de
Preis: ca. 50 Euro
Spieler max. 1
nötige Module 1

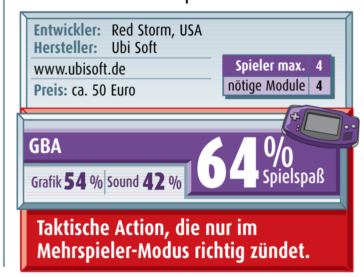
GBA
Grafik 58 % Sound 56 %
55 % Spielspaß

Fades Action-Adventure, das von einigen spaßigen Minispielen lebt.

Der Anschlag



Basierend auf dem Kinofilm müsst Ihr in 15 Missionen gegen skrupellose Terroristen vorgehen. Zu Beginn rekrutiert Ihr Euer Quartett aus vier Gruppen: Aufklärungs-, Sturmangriff-, Scharfschützen- und Sprengkommando-Experten mit unterschiedlicher Bewaffnung respektive Talenten. Alleine langweilt die taktische Ballerei recht schnell, da sich der Spielablauf (vorsichtig auskundschaften und dann zuschlagen) ständig wiederholt. Mit menschlichen Partnern macht's bedeutend mehr Spaß. os



Entwickler: Red Storm, USA
Hersteller: Ubi Soft
www.ubisoft.de
Preis: ca. 50 Euro
Spieler max. 4
nötige Module 4

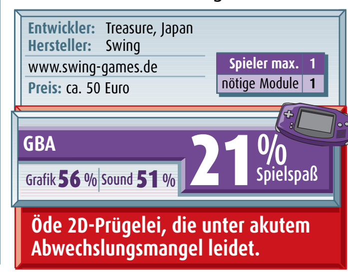
GBA
Grafik 54 % Sound 42 %
64 % Spielspaß

Taktische Action, die nur im Mehrspieler-Modus richtig zündet.

Buster's Bad Dream



In "Tiny Toon Adventures: Buster's Bad Dream" schlüpft Ihr in die Rolle des Langohrs Buster, der seine Freunde aus Albträumen befreien muss. Dazu lauft Ihr durch seitwärts scrollende 2D-Levels und verprügelt alle auf Euch einstürmenden Gegner. Erwischt Ihr mehrere Feinde mit einem Schlag, gibt's Kombo-Punkte. Zudem dürft Ihr auf die Special-Moves eines vorher gewählten Partners zurückgreifen. "Buster's Bad Dream" ist ein Langweiler par excellence ohne ein Fünkchen Abwechslung. os



Entwickler: Treasure, Japan
Hersteller: Swing
www.swing-games.de
Preis: ca. 50 Euro
Spieler max. 1
nötige Module 1

GBA
Grafik 56 % Sound 51 %
21 % Spielspaß

Öde 2D-Prügelei, die unter akutem Abwechslungsmangel leidet.

Der Herr der Ringe: Die Gefährten

Lang hat's gedauert, endlich ist sie da: Die erste Neuversoftung von John Ronald Reuel Tolkiens literarischem Megaschinken, welcher dank der enorm erfolgreichen Verfilmung wieder in aller Munde ist. Während sich Electronic Arts die Rechte an der millionenschweren Hollywood-Lizenz gesichert hat, basiert Vivendis Digitalisierungsversuch auf der gedruckten Vorlage.

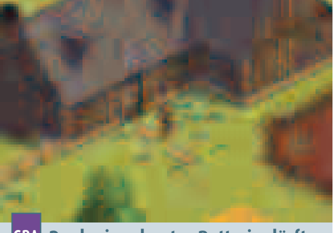
Entsprechend orientierte sich Entwickler Pocket Studios nicht an der inhaltlich zusammengestutzten Filmversion, sondern bemühte sich, die ungleich komplexere Romanhandlung möglichst exakt wieder zu geben. Der Besuch bei Bauer Maggot oder die Reise durch den Alten Wald dürfte folglich nur Kennern des Buches bekannt vorkommen.

Beim Spielprinzip ist der erste Teil der Trilogie als RPG-lastiges Adventure aus der Iso-Ansicht konzipiert. Beginnend im heimeligen Auenland stoßen im weiteren Verlauf alle acht Gefährten zu Eurer bzw. Hauptheld Frodos Party. Dabei steuert Ihr stets nur einen Recken, auf Schultertastendruck dürft Ihr aber zwischen den Figuren wechseln oder Ausrüstungsgegenstände tauschen. Während der Streifzüge durch die weitläufige Pampa absolviert Ihr fortan kleine Botengänge, löst simple Rätsel und schlagt Euch mit allerlei Monstern herum. Bei letzterer Aktivität wird in eine Genre-übliche Kampfarena umgeschaltet, wo sich Freunde und Feinde rundenbasiert vertrimmen. cg

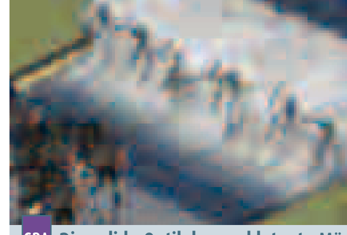
Entwickler: Pocket Studios, England
Hersteller: Vivendi Universal
www.universalinteractive.de
Preis: ca. 40 Euro
Spieler max. 1
nötige Module 1



Chance vertan: Zähes Simpel-Rollenspiel mit kruder Menüführung und Übersichtsproblemen.



GBA Dank eingebauter Batterie dürft Ihr Euren Spielstand jederzeit sichern.





GBA Die solide Optik kann eklatante Mängel bei Steuerung, Menü-Navigation und Spieldesign nicht vertuschen – die Sprache der Texte ist übrigens einstellbar.

Colin Gäbel



Wirklich schade, aber Vivendis Ring-Adaption setzt nur die Pleitenserie früherer Versoftungsversuche fort. Der Grundansatz birgt zwar Spielspaßpotenzial, leider bauten die Entwickler aber derart viele Patzer ein, dass höchstens eiserne Fans der Vorlage Gefallen an dem Action-Adventure-RPG-Mix finden dürften. Die träge Steuerung quittiert längeres Zocken mit Daumenschmerzen, die unpraktische Menüführung erinnert an Rollenspiele früher 8-Bit-Tage und in der weitläufigen Welt gibt es kaum was zu entdecken. Gelangweilt zieht Ihr durch die unübersichtlichen Areale und freut Euch, wenn alle paar Kilometer mal ein Heilpilz auf der Erde liegt. Trotz akzeptabler Kämpfe spielt sich "Die Gefährten" einfach zu tranig und wirkt vielerorts unfertig sowie schlecht ausgearbeitet.

Colin McRae Rally 2.0





GBA Mit dem eisglatten Bodenbelag in Schweden (links) habt Ihr alleine schon zu kämpfen, bei Arcade-Rennen (rechts) kommen noch drei Kontrahenten dazu.

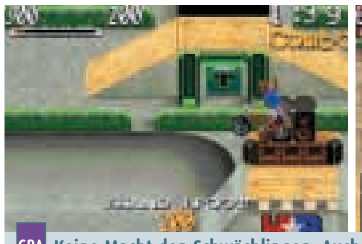
Während Besitzer von Heimkonsolen bereits dem dritten Teil entgegen fiebern, werden GBA-Fans mit der zweiten "Colin McRae Rally"-Episode beglückt: Wie beim großen Bruder saust Ihr mit einem robusten Vehikel in acht Ländern über unwegsames Gelände und verlasst Euch auf die Anweisungen Eures Co-Piloten, die selbst aus dem Winzlautsprecher des GBA gut verständlich ertönen.

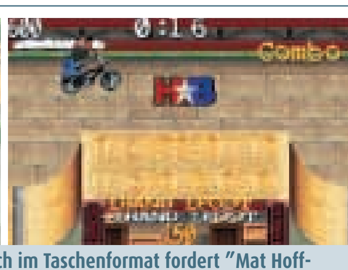
In der Meisterschaft dürft Ihr alle paar Etappen ausführlich am Setup Eures Boliden schrauben und die passenden Reifen aufziehen. Außerdem gibt es eine Arcade-Variante, bei der Ihr Euch mit ein paar CPU-Gegnern um die Plätze balgt, sowie einen feinen Link-Modus, der erfreulicherweise mit nur einem Modul auskommt. Dank großem Umfang, viel Realismus und anspruchsvoller Steuerung weiß der Handheld-"Colin" zu überzeugen, lediglich die 3D-Optik sieht im Vergleich zu "V-Rally 3" alt aus – GBA-Piloten greifen dennoch beruhigt zu. us

Entwickler: Spellbound, England
Hersteller: Ubi Soft
www.ubisoft.de
Preis: ca. 50 Euro
Spieler max. 4
nötige Module 1



Mat Hoffman's Pro BMX 2





GBA Keine Macht den Schwächlingen: Auch im Taschenformat fordert "Mat Hoffman" viel Fingerfertigkeit, da Eure Tricks sonst häufig ein unsanftes Ende nehmen.

Natürlich darf bei Activisions fröhlicher Trendsportrunde der GBA nicht außen vor bleiben: Entsprechend geben die Radler von "Mat Hoffman's Pro BMX 2" nun auch auf dem Nintendo-Handheld ihre Tricks zum Besten. Wie bei der Heimkonsolen-Vorlage geht Ihr auf einen 'Road Trip' durch acht Szenarien und versucht dort Aufgaben wie vorgeschriebene Sprünge oder das Aufsammeln bestimmter Gegenstände zu verwirklichen. Das spaßige Zeitfahren des Vorgängers wurde leider kurzerhand entsorgt. Grafisch macht die neue Radelrunde eine schicke Figur, erneut betrachtet Ihr das Geschehen in dezent altmodischer, aber dafür fein übersichtlicher Bitmap-Optik. Die Trickfähigkeiten wurden mit zahlreichen Slides, Manuals und anderen Feinheiten aufgemotzt, allerdings gestaltet sich dadurch die Steuerung etwas komplizierter und das Spiel insgesamt schwerer – übungswillige Trendsportler liegen richtig. us

Entwickler: Spellbound, England
Hersteller: Ubi Soft
www.activisiono2.com
Preis: ca. 45 Euro
Spieler max. 2
nötige Module 2







SUCHE

NINTENDO

Legend of Zelda: Ocarina of Time mit Verpackung im guten Zustand und Expansion Pak im guten Zustand, Super Smash Bros., Turok2.
Tel. 08551/1067, 0160/95235975

SEGA

Dreamcast-Spiele: dt. Phantasy Star Online1+2, Grandia2, Pad, Memory Card, Virtua Tennis2 und Nintendo64-Spiel Legend of Zelda: Majora's Mask.
Frank Langen, Gerichtsstr. 5, 58097 Hagen

PLAYSTATION

Suche **für PSone** Tear Ring Saga, Wizardry1-3, Eithea, King of Fighters96+97, Last Blade. Für PS2 King's Field, für Dreamcast King of Fighters Dream Match99, für Super Nintendo Fire Emblem5.
Tel. 0175/5967695 (ab 21 Uhr)

Wer kann helfen? Suche **Komplettlösung** zum PS2-Spiel "Ephemeral Fantasia", zahle gut.
Tel. 03821/812767

EXOTEN/OLDIES

Suche **Neo Geo Module** Pulstar und Samurai Spirits4 (Japan-Versionen) in neuwertigem Zustand, zahle sehr gut.
T. 0041/3440/26233 (19-22 Uhr, Schweiz),Mail: christof.waelte@hirselanden.ch

Suche **Originalverpackung** für Mega Drive1 und Neo Geo CD. Suche noch Spiele: Eliminate Down (Mega Drive), Strikers 1945 Plus (MVS), Video Games Jahrgänge 92-95, 99 + Ausg. 1-4, zahle gut.
Tel. 0179/4857718 (ab 20 Uhr)

SONSTIGES

Komplettlösung für PSone-Spiele Legend of Mana und Arc the Lad Collection, wenn möglich deutsch.
Tel. 08669/858240
(Erwin, evtl. Tel-Nr. hinterlassen)

Videospiele & Spielkonsolen und Zubehör aller Nintendo, Sony und Sega-Systeme – PAL und NTSC – gerne auch kompl. Sammlungen.
Tel. 0170/5856780 (M. Härle)

VERKAUFE

NINTENDO

Verkaufe **für GBA**: Breath of Fire2, Zone of Enders, Castlevania, Wario Land4, Golden Sun, International Superstar Soccer, Broken Sword für je 30 Euro.
Tel. 0173/5919626

Nintendo64-Konsole (Pikachu), Legend of Zelda1+2 (Spieleberater), Shadow Man, Conker's Bad Fur Day, Turok2 (Spieleberater), Forsaken, Mystical Ninja, Super Mario64. Konsole ist mit Expansion Pak + 1 Controller, zusammen 100 Euro.
Tel. 0162/8492405

Verkaufe Last Kingdom und **Star Wars Rogue Leader** für Gamecube in Top-Zustand für je 40 Euro + anfallende Portogebühren.
T. 0179/6811856 (Cihan, evtl. AB)

SEGA

Verkaufe **Sega Saturn Konsole** mit 5 Pads + 1 Gun + 2 Memory Cards + 32 Top-Spiele für nur 279 Euro.
Tel. 09343/509520

Verkaufe **Sega Saturn** mit 5 Pads + 1 Gun + 2 Memory Cards, dazu 32 Saturn-Spiele, sehr viele Raritäten, nur komplett für 600 Euro.
Tel. 09343/509520

Verkaufe **für Dreamcast**: Shenmue1+2 für 50 Euro, Ego-Shooter 20 Euro, Rogue Spear 20 Euro. Alles PAL und einwandfreier Zustand. F355 Challenge 15 Euro.
Tel. 089/6885447

Verkaufe **Saturn PAL-Version mit 17 Spielen**, Demos, 1 VCD-Demo, alles original. Panzer Dragoon1-3, Sega Rally, Virtua Fighter2, nur zusammen zu verk. für 100 Euro.
Tel. 02293/903065

Dreamcast +2 Pads + Mem.Card + 3 Spiele: Virtua Tennis, Crazy Taxi, Virtua Striker2 + Dreamkey 3.0 mit Force Pack (neu). Alles Originalzustand für 150 Euro.
Tel. 0175/7770519

PLAYSTATION

Verkaufe/tausche **PS2, Xbox und Gamecube-Spiele**: Final Fantasy10, Drakan, Metal Gear Solid2, Wipeout Fusion, FIFA WM 2002, Virtua Fighter4, Tony Hawk's Pro Skater3, Herdy Gerdy, Amped, Luigi's Mansion und immer neue Top-Spiele, alles Original.
Tel. 02551/864787 (18-23 Uhr)

Verkaufe **20 Spiele** für 100 Euro und 5 PS2-Spiele für 100 Euro, alles Originale mit Verpackung und Anleitung, alles PAL.
Mail: lilith2030@aol.com

Playstation 2 J. alt + Controller + 14 Spiele (z.B. Tony Hawk 2+3, Resident Evil3 (dt), Spider-Man) + 4 Memory Cards 150 Euro.
Tel. 04761/6145

XBOX

Verkaufe **Xbox-Spiele** NBA Live2002, F1 2002, All-Star Baseball2003 fast neu, nur komplett für nur 120 Euro.
Tel. 0162/4552404

Xbox + DVD-Fernbedienung + 2 Controller + RGB-Scart-Kabel mit optischem Ausgang + Versandkosten (Nachnahme) für 260 Euro.
Tel. 03561/686991

Verkaufe **Xbox-Spiele** Dead or Alive3, Oddworld: Munch's Oddysee, beide jeweils 30 Euro, Gun Valkyrie 30 Euro, Extermination 20 Euro (PS2-Spiel), tausche auch gerne.
Tel. 0782/55578 (Andreas)

EXOTEN/OLDIES

Jamma-Platinen: Atomic Point 25 Euro, Exerion 45 Euro, F1 Dream 45 Euro, Metal Black 125 Euro, Robocop 65 Euro, Soul Edge 125 Euro, Street Fighter2 35 Euro, Street Fighter 2 CE 45 Euro.
Tel./Fax. 030/6258637

Verkaufe, tausche, kaufe: **Neo Geo Modul-Konsole**, MVS-Heimadapter, Metal Slug4, King of Fighters2001, Prehistoric Isle2 usw., MVS-Boards, MAK-Konsole, Platinen: Raiden Fighters, Viper Phase1 usw.
Tel. 09261/629282

Home Computer "Goldstar", MSX von 1982 (Konsole mit Steckmodul & Magnetbändern) mit Datenrecorder und 4 Spielen, 50 Euro.
Tel./SMS: 0162/1595298

Verkaufe **Spiele & Zubehör** für Mega Drive, Mega CD, 32X, Master System, Game Gear, Saturn, Dreamcast, Super Nintendo, NES, Nintendo64, Playstation, 3DO, Jaguar, CD-i, Neo Geo CD, PC, Platinen, Soundtracks, Laser Disc, Bücher, viele us & jp Sachen.
Tel./Fax. 030/6258637

3DO mit 7 Rollenspielen: Lucienne's Quest (megarar), Star Control2, Death Keep, Guardian Wars, Perfect General, Kingdom Far Reaches, Slayer.
Tel. 0170/2441025 (SMS),
Mail: up.north@arcor.de

Verkaufe, tausche, kaufe **Neo Geo Modul, CD und MVS-Titel**. Habe alte sowie neue Titel: Metal Slug, King of Fighters, Samurai Shodown, Garou.
Tel. 0171/6751597 (ab 18 Uhr),
Mail: mayertimo@web.de

SONSTIGES

Ca. 80 Spiele (teils NTSC) für NES, Super Nintendo, Game Boy, PSone, PS2, z.B. Rad Racer, Dino City, F-Zero Advance, Alien Trilogy, Gran Turismo und viele andere für 5-25 Euro je Spiel.
Tel. 06241/56799

Verkaufe **Final Fantasy Uhr** (Seiko), Sammleruhr. Weltweit nur 1000, in Deutschland nur 100 Stück mit Original-Verkaufsdekoration und Aufsteller gegen Gebot, nicht unter 1000 Euro.
Tel. 0511/3632818

PRIVATE KLEINANZEIGE FÜR 2,80 EURO

Einfach ausschneiden und einsenden an:

Cybermedia Verlags GmbH
Kleinanzeigen
Wallbergstr. 10 • 86415 Mering

Bitte veröffentlichen Sie in einer der nächsten MAN!ACs den folgenden Anzeigentext unter der Rubrik

▶ **SUCHE** ☐ NINTENDO ☐ SEGA ☐ PLAYSTATION ☐ XBOX ☐ OLDIES & EXOTEN ☐ SONSTIGES

▶ **VERKAUFE** ☐ NINTENDO ☐ SEGA ☐ PLAYSTATION ☐ XBOX ☐ OLDIES & EXOTEN ☐ SONSTIGES

Private Kleinanzeige: Maximal 5 Zeilen mit je 40 Buchstaben inkl. Absender. Postlageradressen nicht möglich! **2.80 Euro in bar oder Briefmarken beilegen.**

Name, Vorname | Straße, Nr. | PLZ, Ort

Ort | Datum | Unterschrift

Bei Angeboten: Ich bestätige, daß ich alle Rechte an den angebotenen Sachen besitze und keine indizierte Software verkaufe.

Turok-Ärger

Argh! Ich halte gerade die neue MAN!AC in meinen Händen... Dazu nur eine Frage: Warum zur Hölle zeigt Ihr von "Turok Evolution" nur die verdammten Xbox- und PS2-Screens? Find ich voll schade, peinlich und deprimierend. Ich erwarte die Gamecube-Screens, verdammt, verdammt verdammt! "Turok" war schließlich ursprünglich ein Rage/Nintendo-Spross.

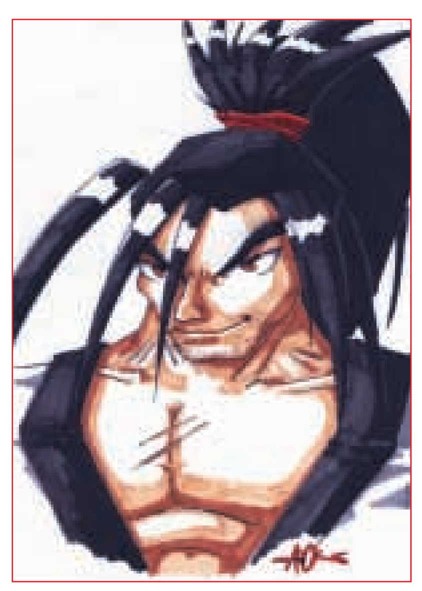
Andreas Hänni, Schweiz

Bei all Deinem Gefluche hast Du einen entscheidenden Punkt übersehen: In der letzten Ausgabe gab es nur die Tests der Xbox- und PS2-Fassungen von "Turok Evolution" – von der Gamecube-Variante existierte zu diesem Zeitpunkt keine finale Version. Da Acclaim zum Redaktionsschluss dieser Ausgabe ebenfalls noch keine testfähige Gamecube-DVD liefern konnte, müssen wir Euch leider auf MAN!AC 12/2002 vertrösten. Und zu Deiner letzten Feststellung: Das N64-"Turok" stammte weder von Nintendo, Rage oder Rare (die Du wohl meintest), sondern war schon immer eine Acclaim-Marke.

Fan-Kunst

Euer Bericht übers Neo Geo hat mir sehr gut gefallen. Darum hab' ich Euch eine Fan-Zeichnung von Haohmaru gemacht, wäre nett, wenn Ihr sie abdrucken könntet.

Patrick (alias Marok), Moers



Mehr MAN!AC

Ich lese Euer Heft jetzt schon seit den frühen PSone-Zeiten. Und es wird immer besser – aber ich sage nicht nur 'weiter so'.
Für ein Heft, das alle Konsolen, dazugehörige Spiele sowie Hardware unter die Lupe nimmt, ist es einfach zu dünn! Es haben schon ein paar Mal Leute geschrieben, dass das Heft zu wenig Seiten hat, ich war bisher aber immer Eurer Meinung, das alles drin ist, was drin sein muss. Aber in letzter Zeit – es müsste und könnte sicherlich auch jede Menge mehr drin stehen. Einem Spiel z.B., welches vorher nicht unbedingt als Toptitel angekündigt und nicht für einen XXL-Test angedacht war, aber trotzdem über 80% gekriegt hat, sollte man seine Doppelseite sichern. Außerdem solltet Ihr mehr Hardware mitreinnehmen und diese dann ausührlicher testen, mehr große Screenshots – die Grafik heutiger Systeme kommt auf so relativ kleinen Screenshots überhaupt nicht so rüber, wie's dann zu Hause auf dem Fernseher aussieht. Es würde sich niemand mehr über diesen (wie ich übrigens auch finde) 'riesigen' Handheld-Teil aufregen usw. usw., mir würde noch vieles dazu einfallen. Guckt Euch doch mal diverse PC-Spiele-Zeitschriften an. Als ich gestern die aktuelle 'PC Games' gelesen habe, dachte ich mir "Was die da alles drin stehen haben, würde der MAN!AC auch gut stehen!". Ihr seid das einzig wahre Multiformat-Heft. Es müssen doch Unmengen von Menschen Euer Heft kaufen, macht doch mal wieder eine Umfrage, in dem es vor allem um den Heftumfang geht. Selbst wenn die MAN!AC wegen einem größeren Umfang 4,50 Euro kosten würde: Wer sich Xbox, PS2, Gamecube und GBA leisten kann, der kann und wird auch einmal im Monat 4,50 Euro, vielleicht auch mehr, für so ein Heft wie die MAN!AC ausgeben.

Florian, Hannover

Wenn es um den Heftumfang geht, kann man sich eine Umfrage sicherlich sparen – abgesehen von einigen Lesern, die uns richtig mies finden, würde sich wohl jeder über mehr MAN!AC-Seiten freuen. Nicht zuletzt wir selbst, denn in der aktuellen Hard- und Software-Situation gibt es sicher eher zu viel Material, über das sich berichten ließe, als zu wenig.
Es herrschen aber gewisse wirtschaftliche Zwänge, die uns auf ein Umfangsspektrum einschränken – wir versuchen dennoch Monat für Monat, mit den – für die Redaktion nur beschränkt beeinflussbaren – Vorgaben zurecht zu kommen und Euch die beste Leistung fürs Geld zu präsentieren. Übrigens denken wir, dass wir es mit dem Neulayout der MAN!AC geschafft haben, mehr Infos und Spiele im Heft unterzubringen, ohne auf große bzw. aussagekräftige Bilder in ausreichender Zahl zu verzichten.



Farben-Frage

Ich war zig Jahre Stammleser der Videogames und hab' das Geschehen rund um Euer Magazin nur am Rande mitverfolgt. Als dann die VG eingestellt wurde, griff ich auf Euer Heft zurück und siehe da: seitdem bin ich Stammleser (obwohl ihr hier in Österreich schwer zu bekommen seid!). Das Mag ist im großen und ganzen sehr gut, aber ein paar Kritikpunkte müssen schon sein:
1. Die vollkommen unlogische Farbgebung der Konsolen-Zeichen. Wie seid Ihr nur auf das gekommen? Blau für die Xbox? Hm, wie wär's mit grün für Xbox, violett für Gamecube und dunkelgrau für die PS2?
2. Die Leserbriefseiten sind höchst interessant. Warum nur eine Doppelseite? Vier Seiten wären optimal.
3. Warum ist das einzige Konsolenspiel, mit dem wir Österreicher was zu tun hatten (Ego-Shooter-Konvertierung von Neo) bei Euch verboten?

Wolfgang Wegleitner, Österreich

Die Farbwahl für die Konsolen hatte bis zur letzten MAN!AC auch historische Gründe: Die PSone wurde vor Urzeiten von uns grün codiert, also bekam auch die PS2 einen Grünstich, die Xbox 'ersetzte' den Dreamcast und bekam folglich eine Blaufärbung. Mit dem Neulayout sollte eine sinnvolle Lösung erreicht sein: Die Konsolen-Logos und -Farben orientieren sich am Äußeren der realen Vorbilder. Was die Leserbriefseiten betrifft: Eigentlich sollte nun auch hier Zufriedenheit herrschen, da nun eine 'echte' Doppelseite zur Verfügung steht. Außerdem würden wir gänzlich blöde, wenn wir noch mehr Rechtschreibfehler und Grammatik in eingehenden E-Mails und Briefen verbessern müssten.
Und zu dem Ego-Shooter: Dieses Spiel ist bei uns nicht verboten, sondern nur indiziert, und vielleicht solltet Ihr Österreicher mal ein "Tetris" konvertieren und nicht immer diesen Brutalo-Kram, dann klappt's auch mit den deutschen Nachbarn...

Bitte schreibt an:
Cybermedia Verlags GmbH • MAIL!AC
Wallbergstraße 10 • 86415 Mering
oder digital: leserpost@maniac.de

Xbox-Front

Ich bin verzweifelt! Ich besitze die Xbox und möchte mir nach "Halo" ein weiteres Action-Spiel zulegen. Bis 2003 kommen zwar eine Menge Superspiele, aber was ist mit "Medal of Honor: Frontline"? Dieses Spiel hab ich kurz auf PS2 gespielt, und es war fast so genial wie "Halo", nur die Gra-



Ab nächster Ausgabe:
Jeden Monat leitet MAN!AC eine Eurer Fragen direkt an Leute weiter, die es wissen müssen – die Hersteller und Entwickler selbst. Falls Ihr schon immer eine Rechtfertigung für ein verpatztes Spiel lesen, einen Konsolenhersteller nach seinen Zukunftsplänen befragen oder Euch einfach nur mal an der richtigen Stelle beschweren wolltet, dann schickt uns einen Brief oder eine E-Mail unter dem Stichwort "Direkter Draht".

fik hat mir nicht sooo gut gefallen. Ich weiß, dass "MoH: Frontline" für Gamecube erscheint und ich hab' gehört, dass dieses Spiel auch für Microsofts Box rauskommt. Stimmt das? Und wenn ja, wann erscheint es?

Lorenz Juen, via E-Mail

Frohe Kunde für alle Xbox-Fans mit Sehnsucht nach einem brillanten Ego-Shooter: "Medal of Honor: Frontline" wird Ende November für die Xbox erscheinen (entgegen früheren Plänen, eine eigenständige Variante zu veröffentlichen, wird sich's nun um eine Umsetzung der PS2-Version handeln). Der Termin für die Gamecube-Fassung ist noch nicht bekannt – so uns die BPjS keinen Strich durch die Rechnung macht, werden wir Euch aber auf dem Laufenden halten.

Gewagte Formel

Dreamcast + Nintendo 64 = Xbox! Ich denke diese Formel beschreibt die gegenwärtige Software-Situation der Xbox sehr treffend, denn die Xbox verkommt zum Dreamcast mit N64-Software-Nachschub.
Der Dreamcast hat uns mit zahlreichen Perlen beglückt und das ohne große Durststrecken wie beim N64. Beim N64 war nämlich nach "Wave Race" und "Mario 64" Schluss. Erst mit "Ocarina of Time" kam dann mal wieder ein Jahrhundertspiel. Danach erschien aber auch nichts Weltbewegendes mehr. Und wie sieht's bei Microsoft aus: "Halo", "JSRF" und "DoA 3" und dann...
Nennt mir Veröffentlichungstermine von zukünftigen exklusiven Highlights! Ja, "Splinter Cell" und "Blinx" dürften potenzielle Mega-Hits darstellen und "Panzer Dragoon Orta" sieht sehr vielversprechend aus, aber was, wenn es nur ein Grafik-Blender wird? Und sonst existieren leider bis auf wenige Ausnahmen keine angekündigten Xbox-exklusive Titel, deren Veröffentlichung die Zockergemeinde herbeisehnt. Es stimmt, dass für den Cube und die PS2 nur Aufgüsse kommen, jedoch Aufgüsse, die mit Sicherheit rocken werden. Oder stellt jemand die Qualität von "Devil May Cry 2", "Onimusha 2", "Resident Evil 0", "Zelda", "GTA Vice City" oder "Metroid Prime", um nur einige Aufgüsse zu nennen, in Frage? Einerseits ist die Xbox (leider) eine Freak-Konsole, deren schwache Absatzzahlen mit denen des Dreamcast vergleichbar sind, andererseits hat sie aber nicht die große Anzahl von guten Spielen wie der Dreamcast. Nein, softwaremäßig folgt die Xbox hier dem N64, auf dem kaum neue Spiele veröffentlicht wurden. Somit übernimmt die Box die negativen Eigenschaften von N64 und Dreamcast. Eines hat die Xbox aber mit N64 und Dreamcast im positiven Sinne gemeinsam: Alle drei Konsolen waren leistungsfähiger zu ihrer Zeit als die jeweils konkurrierende Sony-Hardware. Schade um die geniale Hardware der Xbox!

Florian Nees, via E-Mail

Ach was, immer schön langsam. Wir können Deinen Pessimismus in puncto Software-Versorgung der Xbox gut verstehen, aber noch ist nicht aller Tage Abend – gerade, wenn eine Konsole noch derart jung ist. Gerade beim Vergleich mit dem Dreamcast darf man nicht vergessen, wer hinter der Xbox steht und was diese Firma für die Zukunft vorhat. Microsoft will und wird einer der großen Spieler im Konsolensektor bleiben, ganz egal wie gut oder schlecht sich die erste Xbox verkauft. Auch, wenn es nicht auf Anhieb mit unzähligen tollen und exklusiven Titeln für die Xbox klappt, werden diese mittelfristig kommen – Microsoft hat genug Geld in ihren Kassen, um Entwickler auf ihre Seite zu ziehen, Exklusivität zu erkaufen oder gleich ganze Teams. Und wenn der Preiskrieg so weiter geht, lohnt es sich vielleicht in einem Jahr, die Konsole nur wegen zwei brillanter Titel zu erstehen.

UPDATES & ERRATA

MEA CULPA: Für Verwirrung sorgte letzten Monat Colins Aussage im "Splinter Cell"-Preview, das Spiel erscheine auch für Gamecube und PS2. Momentan ist der Titel wirklich Xbox-exklusiv und findet sich nicht auf der Veröffentlichungsliste von Ubi Soft. Unter der Hand wird aber von einer nur befristeten Xbox-Exklusivität geredet.

UPDATE: Leider findet Ihr in dieser Ausgabe keinen Test von "Hitman 2". Der Hersteller hat es vorgezogen, uns nicht pünktlich mit einer Review-Version zu bemustern. Dennoch sollte das Spiel bereits in den Läden stehen.

UPDATE: Entgegen unserer Ankündigung in der letzten Vorschau, Euch erwarte in dieser Ausgabe eine dicke Überraschung, sind's gleich zwei geworden. Habt Ihr sicher gemerkt...

Verkaufszahlen

Ich werde dieses Jahr 33, aber die Sucht nach Eurer MAN!AC lässt nicht nach, im Gegenteil, es wird immer schlimmer. Macht nur weiter so! Trotz allem muss ich jetzt was loswerden: Warum berichtet Ihr nichts mehr von der Xbox seit der Preissenkung auf 299 Euro, ich meine damit, wie sie sich verkauft? Habt Ihr etwa Respekt vor Microsoft, ich dachte Ihr seid neutral? Ich erinnere mich noch an Dreamcast, Saturn oder N64, da wurde ständig berichtet, dass die Konsolen sich schlecht verkaufen würden. Von der Xbox hört man dagegen absolut nichts. Sollte man Microsoft Glauben schenken, dann haben die mit ihrer Konsole schon einen Milliardengewinn gemacht. Wie auch immer, ich wollte nach der Preissenkung auf 299 Euro zu meinem Stammladen gehen, um dort die Wunderkiste zu ergattern, aber mein Verkäufer war so ehrlich und hat mir dann den Stand der Dinge erklärt und mir abgeraten. Er meinte, die PS2 ist der absolute Marktführer und die Xbox bei ihm ein Staubfänger.

Thomas Zannas, Balingen

Man kann nur Zahlen veröffentlichen, die man auch hat – leider ist es in Deutschland nicht so einfach, an glaubwürdiges Datenmaterial zu kommen. Wir drücken allerdings oft genug in den News aus, dass die Xbox nicht gut bzw. erheblich schlechter als die PS2 verkauft (und selbst Microsoft Deutschland nimmt da kein Blatt mehr vor den Mund). Warum man deshalb die Konsole nicht kaufen sollte, bleibt das Geheimnis Deines Händlers.

Raucher-Ignoranz

Ein manischer Moment – der bot sich mir beim Lesen des gleichnamigen Artikels in der Ausgabe 10/2002. Ich weiß nicht, wer für den Satz "Rauchen ist nur in verglasten Nebelkammern erlaubt" bzw. den damit ausgedrückten Ärger über dieses Verbot verantwortlich war, aber ich hoffe mal, er steht nicht stellvertretend für die Haltung der Redaktion zum Thema 'Nichtraucherschutz'.
Jeder Bürger sollte ein Recht auf saubere Atemluft haben. Dieses Recht wird heute gesetzlich leider noch nicht garantiert, aber Regelungen wie auf dem Flughafen in Heathrow sind wenigstens ein Anfang. Und zwar ein lobenswerter. Solche Verkehrsknotenpunkte sind für den Reisenden unausweichlich, aber da selbst hier keine gegenseitige Rücksichtname erfolgt, sind derartige Regelungen erforderlich – wer sich nicht in den selbst verursachten 'Nebelkammern' aufhalten will, der soll das Rauchen an solchen öffentlichen Plätzen eben bleiben lassen.
Ein positiver Ansatz auf dem besagten Flughafen, der eigentlich selbstverständlich und kein Grund zum Groll sein sollte. Ich hoffe auf Einsicht beim zuständigen Redakteur.

Michael Höldrich, via E-Mail

Kiddie-Ärger

Ich kann mir denken , dass ihr in letzter Zeit viele Mails von erbosten Gamecube-Fans bekommen habt und ich wollte mich eigentlich aus diesem Grund nicht zu Wort melden. Aber die Bemerkung am Anfang des "Resident Evil"-Tests von wegen "ja wir haben keine Vorurteile gegen Konsolen, aber der Gamecube ist trotzdem nur für Kleinkinder" hat mich ziemlich verärgert. Ihr könnt mich jetzt zwar für leicht erregbar halten, aber so etwas muss einfach nicht sein. (...)

Simon Schulz, via E-Mail

In dem Artikel stand ein Kiddie in Anführungszeichen, was ein feiner Unterschied zu dem ist, was Du uns in den Mund legst.

KNOWHOW

Erste Hilfe für die PS2


PS2 Kabelbruch, kaputte Pins oder Stecker stören das Bildsignal.


Am 24. November feiert die PS2 ihren zweiten Geburtstag: MAN!AC hilft bei der Altenpflege.

Weiter warten

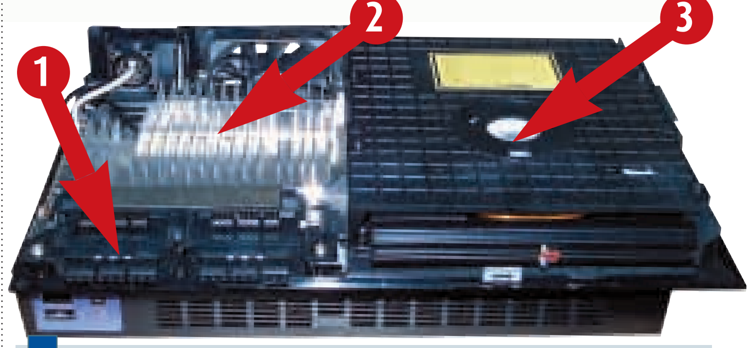
Beinahe wöchentlich erreichen uns neue Terminverschiebungen für Datels 'Action Replay' und den 'Freeloader': Beide Produkte sollen den Gamecube mit Importspielen kompatibel machen und werden seit August angekündigt, aber nicht ausgeliefert. Der aktuelle Termin steht auf Ende Oktober, der Handel rechnet aber schon mit weiteren Aufschüben. Das 'Action Replay' wird über Big Ben offiziell nach Deutschland kommen, während der 'Freeloader' nur als englischer Import verfügbar sein sollte. Wir bleiben dran!

Knowhow-Themen im Überblick


PS2 Die Gehäuseschrauben findet Ihr unter den Platten an der Unterseite.

Zwei Jahre hat uns die Playstation 2 treue Dienste geleistet, doch langsam stellen sich Altersschwächen ein: Das DVD-Laufwerk fängt an zu zittern, der Memcard-Slot wird gebrechlich und – oh Schreck – die Herstellergarantie ist längst abgelaufen. Wer eine Alternative zum Sony-Reparaturservice sucht, etwa wegen langer vorweihnachtlicher Wartezeiten oder selbst installierter Zusatzhardware, dem hilft MAN!AC bei Diagnose und Kostenvoranschlag.

DVD-Fresser: Rückt Eure PS2 die Scheibe nicht mehr raus, greift Ihr zum Schraubenzieher – natürlich auf eigene Gefahr! Aber wer will schon Leihgebühren für eine Film-DVD bezahlen, bis sie der Techniker endlich zurückschickt? Entfernt das Stromkabel und schaltet die Konsole an, damit kein Reststrom im Gerät bleibt. Dann löst Ihr vorsichtig Gehäuseschrauben, Deckel und Schutzbleche, bis Ihr die DVD freigelegt habt.



PS2 Die PS2 ohne Deckel: Links vorne befinden sich die Memcard-Slots (1), dahinter das Netzteil mit Kühlrippen (2) und rechts das DVD-Laufwerk (3).

Lesefehler: Ein ausgeleiertes DVD-Laufwerk ist die Plage vieler PS2-Besitzer, einwandfreie Spiele werden nicht mehr geladen oder bleiben in einer Ladepause stehen. Wenn keine groben Kratzer Eure Spiel-DVD verunstalten, liegt's entweder am Laser oder dem Motor. Einen Ersatzlaser bauen Euch die Restaurationsprofis von Wolfsoft (www.wolfsoft.de) für 55 Euro ein, das Austauschlaufwerk kostet 120 Euro.

Totalausfall: Wer bei Gewitter zockt oder seine Importkonsole ans 220V-Netz schließt, dem brennt schon mal das Netzteil durch. Vorsicht: Bei stechendem Gestank die Konsole sofort ins Freie stellen und das Zimmer lüften, die austretende Kühlflüssigkeit geplatzter Kondensatoren ist gesundheitsschädlich! Ein neues Netzteil kostet 80 Euro. Gibt die Konsole ohne Knall und Rauch den Geist auf, kann auch ein Chip oder das Mainboard defekt sein – das wird sehr teuer!

MOD-Chip-Desaster: Wer einen MOD-Chip eingebaut hat, kann ebenfalls vom Ausfall geplagt sein. Die Symptome bei einem kaputten Chip sind vielfältig: So brennt z.B. nach dem Anschalten gleich das grüne Licht, ansonsten stellt sich die Konsole aber tot. Chip-Ersatz kostet 60 bis 90 Euro, mit Umbau 30 Euro mehr.

Speicherfehler: Wenn Eure PS2 keine Memory Cards liest, braucht Ihr entweder einen neuen Slot oder einen neuen Steuerchip – für beide Reparaturen zahlt Ihr je 50 Euro.

Streifenoptik: Stören Streifen, falsche Farben oder Blitzer die Spieloptik, liegt's meist am ausgeleierten AV- oder RGB-Kabel. Tauscht es für 10 bis 20 Euro aus. oe

Sega Arcadestick mit USB-Anschluss

Statt ihre alte Hardware zu belasten, spielen Retro-Fans ihre Lieblingsklassiker oft mit Emulator auf PC – allerdings nur über Tastatur oder mäßiges Joypad. Wer lieber an einem robusten Arcadestick zerrt und auf wuchtige Buttons hämmert, lässt sich Segas hochwertigen Arcadestick (rechts) für den Dreamcast auf USB umrüsten – so passt er an jeden neueren PC! Der Stick inklusive Umbau kostet bei www.wolfsoft.de 42 Euro und wird von allen aktuellen Windows-Versionen automatisch erkannt, einen speziellen Treiber benötigt Ihr nicht. Toll: Alle sieben Knöpfe funktionieren und lassen sich im Emulator beliebig belegen.

ZUBEHÖR

LCD Games Screen

Pack' den Gamecube ein: Wer sich auch im Urlaub und auf Reisen nicht von seinem Spielewürfel trennen kann, sollte mal einen Blick auf Big Bens LCD-Monitor werfen. Steckt das Display auf die Konsole, stöpselt das AV-Kabel ein und sorgt wahlweise via Netzteil oder Zigaretten-Anzünder-Adapter für die Stromversorgung – schon geht der Spaß los. Zwei eingebaute Mini-Lautsprecher sorgen für durchaus akzeptablen Stereo-Sound, ein Helligkeitsregler lässt eine Anpassung an unterschiedliche Lichtverhältnisse zu. Darüber hinaus findet Ihr an der Seite des Accessoires einen Kopfhörer-Anschluss sowie einen AV-Eingang, an dem Ihr u.a. einen externen DVD-Player anklemmen könnt. Insgesamt liefert das Display ein akzeptables Bild, das jedoch bei schnellen Bewegungen leicht verschmiert.

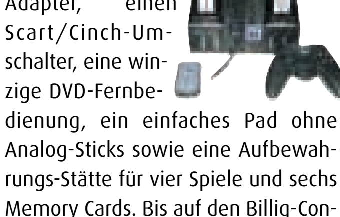


Hersteller: Big Ben
System: Gamecube
Preis: ca. 130 Euro

Das bislang beste Display für den Gamecube: Wer seinen Spielewürfel mit in den nächsten Urlaubsstau nehmen will, macht mit dem 'LCD Games Screen' eine gute Partie.

MAN!AC Wertung ✔✔✔

Multistation 6 IN 1



Einsteigerglück: Mit dem '6 IN 1' erhaltet Ihr einen Standfuß, einen Vierspieler-Adapter, einen Scart/Cinch-Umschalter, eine winzige DVD-Fernbedienung, ein einfaches Pad ohne Analog-Sticks sowie eine Aufbewahrungs-Stätte für vier Spiele und sechs Memory Cards. Bis auf den Billig-Controller und die unhandliche Fernbedienung durchaus empfehlenswert.

Hersteller: Speed Link
System: PS2
Preis: ca. 50 Euro

Für PS2-Neulinge ein verlockendes Rundum-Sorglos-Angebot: Mit Multiplayer-Adapter, Fernbedienung, Not-Controller und Umschalt-Option ausgestatteter Standfuß.

MAN!AC Wertung ✔✔✔✔

System Selector

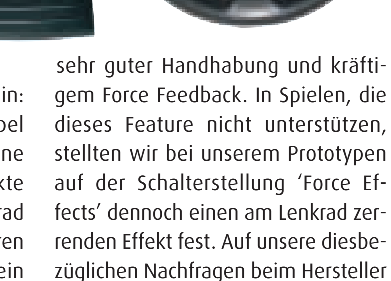
Besitzer mehrerer Konsolen kennen das Problem: viele kontaktsuchende Kabel und nur eine begrenzte Zahl von Eingängen am Fernseher. Abhilfe schafft hier der 'Ultra System Selector' von Mad Catz. An das Accessoire dürft Ihr bis zu vier Konsolen, Videorecorder oder DVD-Spieler klemmen, Anschluss finden die Geräte wahlweise via S-Video- oder Composite-Kabel. Die mitgelieferte, knapp zwei Meter lange S-Video/Composite-Kombistrippe besorgt die Verbindung zu Eurem Fernseher. Ein Schieberegler übernimmt das Umschalten zwischen den Geräten.

Hersteller: Mad Catz
System: PS2, Xbox, Gamecube
Preis: ca. 30 Euro

Wer sich mit dem akzeptablen S-Video-Signal seiner Konsolen zufrieden gibt, findet im 'Ultra System Selector' eine preisgünstige Umschaltlösung.

MAN!AC Wertung ✔✔✔

360 Modena Force GT

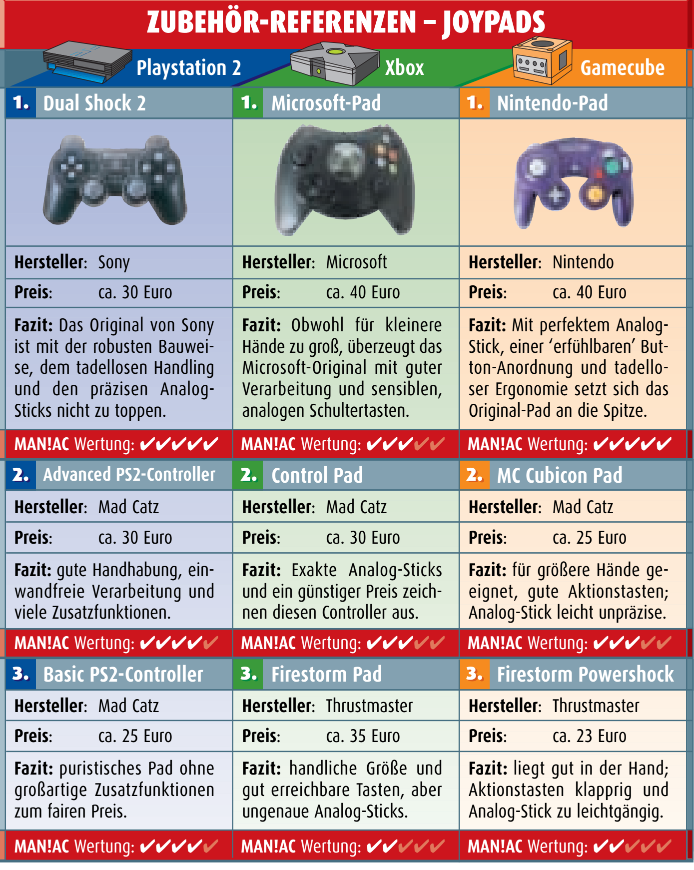


Mit dem '360 Modena Force GT' bringt Thrustmaster das zweite PS2-Force-Feedback-Lenkrad auf den Markt.
Optisch haben die Neuauflage und der sehr gute Vorgänger (siehe MAN!AC 12/2001) nur noch wenig gemein: Das Update muss ohne Schalthebel auskommen, bietet dafür aber eine clevere, von Mad Catz abgeguckte Schenkelhalterung, die dem Lenkrad auch ohne Tischplatte einen sicheren Halt beschert. Ebenfalls neu ist ein Dreiwege-Schalter an der linken Frontseite. Je nach Stellung des Knopfes spürt Ihr heftig am Lenker zerrendes Force Feedback ('Force Effects'), weniger eindrucksvolles Rumblen ('Vibration') respektive keine Erschütterungen ('No Vibration') während des Fahrens.
Bei unserem Test gefiel das gut verarbeitete '360 Modena Force GT' mit sehr guter Handhabung und kräftigem Force Feedback. In Spielen, die dieses Feature nicht unterstützen, stellten wir bei unserem Prototypen auf der Schalterstellung 'Force Effects' dennoch einen am Lenkrad zerrenden Effekt fest. Auf unsere diesbezüglichen Nachfragen beim Hersteller erhielten wir bis Redaktionsschluss leider keine Antwort.

Hersteller: Thrustmaster
System: PS2, PSone
Preis: ca. 70 Euro

Ausgezeichnetes Force-Feedback-Lenkrad zum günstigen Preis: Enorme Zugkräfte machen jede Rennsession zum Erlebnis, die praktische Schenkelhalterung verdient ein Extra-Lob!

MAN!AC Wertung ✔✔✔✔✔



ZUBEHÖR-REFERENZEN – JOYPADS

Playstation 2	Xbox	Gamecube
1. Dual Shock 2	**1. Microsoft-Pad**	**1. Nintendo-Pad**
Hersteller: Sony	**Hersteller:** Microsoft	**Hersteller:** Nintendo
Preis: ca. 30 Euro	**Preis:** ca. 40 Euro	**Preis:** ca. 40 Euro
Fazit: Das Original von Sony ist mit der robusten Bauweise, dem tadellosen Handling und den präzisen Analog-Sticks nicht zu toppen.	**Fazit:** Obwohl für kleinere Hände zu groß, überzeugt das Microsoft-Original mit guter Verarbeitung und sensiblen, analogen Schultertasten.	**Fazit:** Mit perfektem Analog-Stick, einer 'erfühlbaren' Button-Anordnung und tadelloser Ergonomie setzt sich das Original-Pad an die Spitze.
MAN!AC Wertung: ✔✔✔✔✔	MAN!AC Wertung: ✔✔✔	MAN!AC Wertung: ✔✔✔✔✔
2. Advanced PS2-Controller	**2. Control Pad**	**2. MC Cubicon Pad**
Hersteller: Mad Catz	**Hersteller:** Mad Catz	**Hersteller:** Mad Catz
Preis: ca. 30 Euro	**Preis:** ca. 30 Euro	**Preis:** ca. 25 Euro
Fazit: gute Handhabung, einwandfreie Verarbeitung und viele Zusatzfunktionen.	**Fazit:** Exakte Analog-Sticks und ein günstiger Preis zeichnen diesen Controller aus.	**Fazit:** für größere Hände geeignet, gute Aktionstasten; Analog-Stick leicht unpräzise.
MAN!AC Wertung: ✔✔✔✔	MAN!AC Wertung: ✔✔✔	MAN!AC Wertung: ✔✔✔
3. Basic PS2-Controller	**3. Firestorm Pad**	**3. Firestorm Powershock**
Hersteller: Mad Catz	**Hersteller:** Thrustmaster	**Hersteller:** Thrustmaster
Preis: ca. 25 Euro	**Preis:** ca. 35 Euro	**Preis:** ca. 23 Euro
Fazit: puristisches Pad ohne großartige Zusatzfunktionen zum fairen Preis.	**Fazit:** handliche Größe und gut erreichbare Tasten, aber ungenaue Analog-Sticks.	**Fazit:** liegt gut in der Hand; Aktionstasten klapprig und Analog-Stick zu leichtgängig.
MAN!AC Wertung: ✔✔✔✔	MAN!AC Wertung: ✔✔	MAN!AC Wertung: ✔✔







SPLASHDOWN

Cheat-Modus:

Im Options-Menü müsst Ihr die R-Taste gedrückt halten und den folgenden Code möglichst schnell ins Pad hämmern. Wart Ihr flink genug, gelangt Ihr in den 'Cheat Name'-Bildschirm und dürft ein Passwort eingeben. Eine Auswahl der sinnvollsten Mogeleien findet Ihr weiter unten.

↑ ↑ ↓ ↓ ← → ← → X B X B

Cheat-Liste:

Sobald Ihr den Cheat-Modus wie oben beschrieben freigeschaltet habt, dürft Ihr unter Zuhilfenahme dieser Liste nach Herzenslust schummeln. Achtet auf Groß- und Kleinschreibung.

Ihr könnt nie vom Jetski stürzen
TopBird
Schwierige Strecken
Hobble
Maximales Stunt-Meter
PMeterGo
Alle Strecken
Passport
Alle Charaktere
AllChar
Alle Wetsuits
LaPinata
Superschlaue Gegner
AllOutAI
Alle Endsequenzen
Festival
Time Trial gegen ein UFO spielen
IBelieve
Time Trial gegen eine Mini-F-18
F18
Time Trial gegen Ghost des aktuellen Spielers
SEADOO

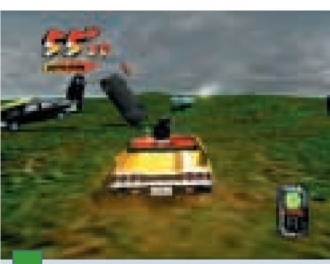
Geheimstrecke:

Ihr dürft Euch auf einer zusätzlichen Geheimstrecke versuchen, wenn Ihr im 'Countdown'-Modus 100 Ballone aufsammelt. Wählt die Strecke über das Hauptmenü an.

CRAZY TAXI 3

Experten-Modus:

Stellt in der Charakterauswahl den Cursor über einen Fahrer. Haltet die Tasten **Weiß** und **Schwarz** gedrückt und betätigt zusätzlich **A**. Jetzt erscheint der Schriftzug 'Expert-Modus'. In dieser speziellen Spielvariante habt Ihr weder Pfeile noch Wegweiser, die Euch die Orientierung in der labyrinthhaften Großstadt erleichtern.
Ihr könnt auch die Pfeile oder die Wegweiser einzeln abschalten, wenn Ihr in der oben beschriebenen Prozedur entweder den **Weiß**- oder **Schwarz**-Button und dann die **A**-Taste drückt.



XB Ohne Richtungsangabe durch den Wirbelsturm! Hier sind echte Beförderungsexperten gefragt...

'Another Day'-Modus:

Der aus den Vorgängerteilen bekannte und beliebte 'Another Day'-Modus wurde auch diesmal wieder eingebaut und bringt die Abläufe in der Stadt gehörig durcheinander. Um auf den 'anderen' Tag umzuschalten, müsst Ihr diesmal allerdings das happige dritte Level des 'Crazy X'-Modus lösen.

Es werde Licht:

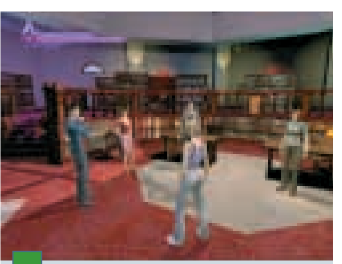
Um die Scheinwerfer Eurer Karosse direkt anzusteuern, müsst Ihr nur den rechten Analog-Stick Eures Pads nach unten drücken. Ob die Beleuchtung allerdings nur Zierde ist oder einen echten Nutzen für Euch darstellt, bleibt Eurem Empfinden überlassen.

BUFFY THE VAMPIRE SLAYER

Elixiere und Kristalle:

In Sunnydale und Umgebung sind eine Menge nützlicher Bonusgegenstände versteckt. Folgende Liste verrät die wichtigsten Fundorte.

Sunnydale Friedhof
Rechts vom Friedhofstor in einem Grabstein
Sunnydale zweiter Friedhof
In der Gruft mit der orangen Tür
Sunnydale High School – Boiler-Raum
Rostige Tür rechts im ersten Raum
Sunnydale High School – Gymnasium
Nach der Sequenz hinter der zerbrochenen Tür
Sunnydale High School – Bücherei
Nach Feuervampir an Rückwand des Klassenzimmers
Bronze Nachtclub
Oberstes Stockwerk unter einem Stuhl
Bronze Nachtclub
Auf der linken Seite am Ende der Schienen



XB Auch in der Bibliothek sind feine Bonusgegenstände verborgen.

MAT HOFFMAN'S PRO BMX 2

Alle Levels freischalten:

Diesen Code müsst Ihr flott im 'Drücke Start'-Bildschirm eingeben, um alle Levels zu öffnen.



■ → → ▲ ↓ ■

Versteckte Charaktere:

Ein paar Spielfiguren dürft Ihr erst verwenden, wenn Ihr spezielle Aufgaben gelöst habt.
Vanessa: Auf dem Dach des Ziegelgebäudes in L.A. sitzt das fragliche Mädel. Führt vor Ihr einen Adrenalin-Trick für 20.000 oder mehr Punkte aus, um sie freizuschalten.
Day Smith: Diesen Charakter findet Ihr in OK City. Benutzt die Rampe, die Ihr durch den Gabelstapler in Position gebracht habt, um in die geheime Garage zu kommen. Grindet auf der schwarzen Kiste, die sich dadurch in eine Rampe verwandelt. Über sie könnt Ihr auf den Megaphonen grinden und anschließend in einen kleinen Raum mit Day Smith springen.
Volcano: Löst sämtliche Aufgaben.

Flatland-Video:

Dieser Clip erfreut Euer Auge, wenn Ihr folgende Voraussetzungen erfüllt. Stellt in einer Einzelsession das Limit auf zwei Minuten. Als Fahrer benötigt Ihr Day Smith. Startet mit diesen Einstellungen ein beliebiges Level. Innerhalb des Zeitlimits müsst Ihr nun 250.000 Punkte erreichen.



GRAVITY GAMES BIKE

Cheats zum Abwinken:

Das Gelbe vom Ei ist Midways Radelei offenbar nicht. Dafür gibt es aber so viele Cheats, dass Ihr wenigstens fröhlich herumtricksen könnt. Benutzt die Kombinationen einfach im 'Cheat Codes'-Bildschirm.

Mastercheat
LOTACRAP
Maximum an Statuspunkten
MAXSTATS
Super-McCoy
DMCDMAN
Alle BMX-Räder
PIKARIDE
Bobby Bones
BONEGUY
Bird Brains
FLYAWAY
Hotty Babe
BADGIRL
Angus Sigmund
SIGMAN
Ramp Granny
OLDLADY
Ölraffinerie
OILSPILL
Bahnhof
CHOOCHOO
Museum
ARTRIDER
Fuzzys Gelände
FUZYDIRT
Magma-Berg
VOLCANO
Gravity Games Street
PAVEMENT
Gravity Games Vert
GGFLYER
Gravitiy Games Dirt
MUDPUDLE



AGGRESSIVE INLINE

Alles auf einmal:

Kein Trendsportspiel kann es sich leisten, ohne eingebaute Hintertürchen auf den Markt zu kommen. Das gilt selbst für die GBA-Varianten hipper Grind-Software. In Acclaims Inliner dürft Ihr mit einem Code sämtliche Kurse und Protagonisten freischalten. Gebt im Titelbildschirm einfach folgende Tasten-Kombination ein:

L L B B R R L R

BEACH SPIKERS

Segas sonniger Beach-Volleyball-Kracher bedient sich in puncto Bonus-Outfits kräftig bei hauseigenen Hits und lässt Euch per Passwort in die Haut bekannter Sega-Ikonen schlüpfen. Gebt die folgenden Begriffe als Name im 'World Tour'-Modus ein.

Indiziertes Kostüm:

Schaltet die Uniformen 105 und 106 sowie die Sonnebrille Nummer 94 mit diesem Namen frei.

JUSTICE

'Daytona USA'-Kostüm:

Die 107. und 108. Uniform dürft Ihr hiermit aktivieren. Achtet bei allen Begriffen auf die Großschreibung.

DAYTONA

'Fighting Vipers'-Kostüm:

Die Uniformen 109 und 110 könnt Ihr mit dem folgenden Code anwählen. Zusätzlich gibt es noch ein Haarteil mit der Nummer 75 und das Gesicht 51.

FVIPERS

'Space Channel 5'-Kostüm:

Um Eure Sportler in ein Ulala-taugliches Ensemble zu quetschen, benötigt Ihr die Uniformen 111, 112 und 113. Passend dazu gibt es die Frisur 77 und das Gesicht 52. Alles zusammen gibt's hiermit:

ARAKATA

'Phantasy Star Online'-Kostüm:

Volleyballer mit Fantasy-Faible dürfen sich hiermit die Uniformen 114 und 115, die Frisur 77 und das Gesicht 53 überstreifen:

PHANTA2

SEGA-Kostüm:

Last but not least gibt es noch das Passwort für das offizielle Sega-Outfit, bestehend aus den Uniformen 116 und 117.

OTHORII

Dural-Team:

Das Dural-Team gibt es in zwei Ausführungen: Um gegen die platinfarbene Variante zu spielen, müsst Ihr den 'World Tour'-Modus mit 100 Prozent Teamwork durchspielen. Bei weniger als 30 Prozent folgt ein Match gegen das schwarze Dural-Paar.

RESIDENT EVIL



Kleider machen Leute:

Sobald Ihr den Horror-Schocker zum ersten Mal gelöst habt und im 'Once Again'-Modus wieder auf Zombiejagd geht, steht Euch für den Charakter, den Ihr im ersten Spiel benutzt habt, ein neues Outfit zur Verfügung. Ihr erhaltet einen Schlüssel und müsst folgenden Weg gehen, um Euch umzuziehen: Marschiert in den Raum mit dem großen Spiegel. Sperrt die Tür an der Rückwand des Raumes auf. Im Spind wühlt Ihr Euch durch alle Kleidungsstücke, bis Ihr eines findet, das Euch wie angegossen passt. Je nachdem, wie oft Ihr das Spiel gelöst habt, gibt es für Jill eine Parade-Uniform bzw. ihr Outfit aus "Resident Evil 3". Chris wartet mit einem Anzug und seinen Klamotten aus "Resident Evil Code: Veronica" auf. Übrigens stehen Euch noch diverse andere Goodies zur Verfügung: Löst Ihr das Spiel in weniger als fünf Stunden, gibt's die 'Samurai Edge'-Kanone. Benötigt Ihr weniger als drei Stunden, dürft Ihr den Raketenwerfer mit unendlich Munition einsacken.

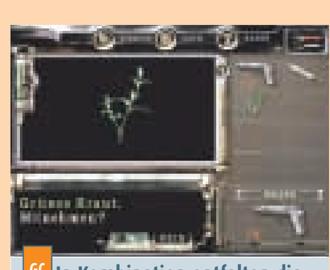
Kleiner Zombie-Almanach:

Alte Hasen, die sich in der Neuauflage des Untotenentsorgungs-Programmes sicher wähnten, werden böse Überraschungen erleben: Im neuen "Resi" verwandeln sich manche Zombies in blitzschnelle 'Crimsons', unangenehme Super-Untote. Hier einige Tipps, wie Ihr am besten mit den Gesellen umgeht. Ein einfacher Trick ist das Abfackeln bereits besiegter Zombies. Das funktioniert allerdings nicht, wenn die Monstren schon zu Crimsons mutiert sind. Zum Anzünden benötigt Ihr entweder ein Feuerzeug (bei Chris in der Grundausstattung) und einen Kanister mit Kerosin, oder den Granatwerfer (funktioniert nur für Jill) mit entzündlichen Geschossen. Eine schlauere Taktik ist der Weg des Friedens: Tötet nur die Zombies, die Euch direkt angreifen oder die den Weg blockieren. Wenn Ihr Euch an möglichst vielen Untoten vorbeischleicht, habt Ihr mehr Munition übrig und weniger nervige Crimsons zu bekämpfen. Allerdings müsst Ihr Euch merken, in welchen Räumen noch Zombies stehen. Falls die Konfrontation unausweichlich ist, solltet Ihr immer auf der linken Seite der Crimsons bleiben. Als Rechtshänder sind sie links blind.

Kräuterkunde:

Die verschiedenfarbigen Gewächse dürft Ihr auch zusammenmixen, um die Wirkung zu verändern.

Grün: Grünes Kraut allein hebt Eure Gesundheit um eine Stufe.
Rot: Das rote Gewächs wirkt gar nicht, wenn Ihr es verzehrt.
Blau: Blaue Pflanzen dienen ohne Zusatz als Antidot gegen Gifte aller Art.
Grün+Grün: So kombinierte Kräuter heben Euren Gesundheitszustand auf einen Streich um zwei Stufen.
Grün+Rot: Äquivalent zum Erste-Hilfe-Spray. Eure Gesundheit ist wieder völlig hergestellt.
Grün+Blau: Hebt die Gesundheit um eine Stufe und heilt Gift.



GC In Kombination entfalten die Heilkräuter bessere Wirkungen.

Unendlich Granaten:

Explosives ohne Ende könnt Ihr bekommen, wenn Ihr Euer gesamtes Inventar in eine Kiste packt. Steckt Euren Granatwerfer in den obersten linken Slot und Eure Brandgranaten in den obersten rechten. Jetzt rüstet Ihr Euch mit dem Werfer aus und stellt den Cursor im Inventar auf die Granaten. Drückt zweimal die A-Taste. Die Granaten liegen nun in der Kiste. Stellt nochmal den Cursor drauf und drückt wieder zweimal die A-Taste. Ihr solltet 240 Brandgranaten haben.



AGGRESSIVE INLINE

Multiplattform-Cheats:

Vor einigen Ausgaben veröffentlichten wir die Cheats der PS2-Variante des Trendsport-Fegers. Jetzt kommen auch die Xbox und Gamecube-Fassungen in den Handel, die sich mit den gleichen Codes manipulieren lassen. Hier listen wir nochmal die wichtigsten Mogeleien auf, die Ihr auf beiden Systemen im Cheat-Bildschirm eingeben könnt.

Alle Bonus-Charaktere
SKELETON
Unsterblichkeit
KHUFU
Weniger Schwerkraft beim Wallride
↑ ↓ ↑ ↓ ← → ← → A B A B A B S
Super-Spin
← ← ← ← → → → → ← → ← → ↑
Perfekte Manuals
QUEZDONTSLEEP
Professionelle Handplants
JUSTINBAILEY
Vollendete Grinds
BIGUPAYSELF
Juice-Balken ist immer voll
BAKABAKA
Levelauswahl, alle Editor-Objekte, voll trainiert
↑ ↑ ↓ ↓ ← → ← → B A B A
Master Code
PLZDOME

KING OF FIGHTERS EX

SNKs hübscher 2D-Prügler bietet einige Charaktere zum Freischalten. Hier findet Ihr die Voraussetzungen.

Geese:
Besteht das Spiel mit dem 'Fatal Fury'-Team, um Geese freizuschalten.

Lori:
Habt Ihr mit dem 'Hero'-Team durchgespielt, bekommt Ihr Lori.

Extra-Striker:
Die drei Extra-Striker tauchen im Charakter-Bildschirm auf, wenn Ihr mit irgendeinem Team durchgespielt habt.

Yamazaki als Extra-Striker:
Im Extra-Strikers-Bildschirm taucht Yamazaki auf, wenn Ihr auf sehr hartem Schwierigkeitsgrad den 'Single Mode' mit Ryo geschafft habt.

TUROK EVOLUTION

Jurassic Cheats:

Riesensaurier und Reptilien machen Euch das Ballerleben gehörig schwer! Praktisch, dass für alle drei Next-Gen-Systeme, denen "Turok Evolution" seine Aufwartung macht, die gleichen Cheatcodes gelten. Alle Begriffe müsst Ihr im Hauptmenü unter dem Punkt 'Cheats' eingeben.

Alle Waffen und Upgrades
TEXAS
Unendlich Munition
MADMAN
Unverwundbar
EMERPUS
Unsichtbarkeit
SLLWEIGH
Alle Levels freigeschaltet
SELLOUT
Große Köpfe
HEID
Gallerie
HUNTER
Geheimer Zoo-Level
ZOO
Mastercheat
FMNFB

CASTLEVANIA: HARMONY OF DISSONANCE

Cheats nach Game Over:

Sobald Ihr das Spiel einmal auf konventionelle Weise gelöst habt, dürft Ihr als Spielername eine der drei untenstehenden Kombinationen eingeben, um den beschriebenen Effekt zu erzielen.

Als Maxim Kischine spielen
MAXIM
Keine Magie
NO MAGIC
Schwieriger Modus
HARDGAME

Besuch vom NES:

Wenn Ihr das Spiel einmal gelöst habt, könnt Ihr Euch mit dem 'Boss Rush'-Modus vergnügen. Gebt die folgende Kombination ein, wenn das Konami-Logo angezeigt wird. Im 'Boss Rush'-Modus dürft Ihr nun nostalgisch gerührt mit dem NES-Simon spielen.

↑ ↑ ↓ ↓ ← → ← → B A Select

LEGION: LEGEND OF EXCALIBUR

Billige Erfahrungspunkte:

Am Anfang habt Ihr jeden Erfahrungspunkt bitter nötig. Um Euch etwas hochzuleveln, müsst Ihr einfach in der ersten Stadt bei der zweiten Mission die Hühner töten. Schweine bringen übrigens nichts.

PLAYSTATION 2 – GAMEBUSTER CODES

NEXT GENERATION TENNIS

Wirkung	Code
Master Code	0E3C7DF2 1853E59E EE95FC56 BCD29DF2 DE8FFFFE F8AB9BB5 DE8FFFFA 48EBDB2F DE8FFF82 CCAB9B8A DE8FFF8A 68EC9CE3 DE8FFF92 48EB9B6F DE8FFF9A 68ECA053 DE8FFFA2 E0AC9BF3 DE8FFFAE C4D3B409 DE95FC8A C4AC9A43 CE8FFF98 BCA9BF86 CE8FFF98 BCA9BF86
Entwicklerinfo einblenden	DE89352E BCA99B83
Bildrate zeigen	DE892CF6 BCA99B83
Durch Wände gehen	0EBA5D38 BCA99A80 CE8FFF9E BCA99B84
(Anschalten: L3	0EBA5D38 BCA99A7E
Ausschalten: R3)	CE8FFF9E BCA99B83
Untot	CE8FFF86 BCA9DB83
Unendlich Gesundheit	CE8FFF86 BCA9DB83
KI ausschalten	CE8FFF86 BCA99BA3

Achtung! Immer nur einen der drei oberen Codes benutzen!

NO ONE LIVES FOREVER

Wirkung	Code
Master Code	0E3C7DF2 1853E59E EEA95786 BCA99C80
Unendlich Schild	DE895352 BCA99B83 DE89535E BCA99B83
Volle Gesundheit	DE8C2BF2 BCA99B83 DE894A5E F8AA1203 DE894A5A 002A9B83 DE894A86 CCA99B86
KI ausschalten	DE8D588E BF899B8B DE8D588A BCA99B83
Durch verschlossene Türen gehen	DE8D23EE BCA99B83 DE8D23EA BCA99B83 DE8D23F6 CCA99B8F
Schnellerer Spielablauf	DE8C93AA C4AC9A43 DE8FFFFE F8AA1A2E DE8FFFFA 68EA9C8B DE8FFF86 E0AC9BB9 DE8FFF82 C4AD3352

GRAN TURISMO CONCEPT TOKYO-GENEVA

Wirkung	Code
Master Code	0E3C7DF2 1853E59E EE97B96A BCD0D8FA
Beste Runde immer 10.000	DE00B74E BCA985E3
Gold- Lizenz: Mid-Field	DE1BDF6E BCA99B83
Goldlizenz: Tokyo R236	DE1BD3A BCA99B83
Goldlizenz: Swiss Alps	DE1BDC96 BCA99B83
Goldlizenz: Tahiti Maze	DE1BD362 BCA99B83
Goldlizenz: Autumn Ring	DE1BD23E BCA99B83
Goldlizenz: Midfield 2	DE1BD084 BCA99B83
Autumn Ring 2	DE1BCB5A BCA99B83

DTM RACE DRIVER

Wirkung	Code
Master Code	0E3C7DF2 1853E59E EE87316E BCE1AE82
Proberennen immer schaffen	DEB358CE FB83A14A
R1+R2+L1+L2 drücken, um zu gewinnen	0EBBE0B8 BCA98B82 DEB8201A BCA99B95
Alle Boni	DEB85E1E BCA99A82
Große Modelle	DEBE3A6E FCA99BB83 DEBE3A7A FCA99B83 DEBE3A16 FCA99B83
DTM: Maximale Punkte	DEBA6D12 BCA99BBF
DTM: Alle Rennen gewinnen	DEB84416 BDAA9C84 DEB84412 BDAA9C84
DTM: Maximales Preisgeld	DEB84016 BCA99B84
Alfa Cup: Max. Punkte	DEBA6D16 BCA99BBF
Alfa Cup: Alle Rennen gewinnen	DEB8440E BDAA9C84 DEB8440A BDAA9C84
Alfa Cup: Maximales Preisgeld	DEB8400A BCA99B84

Tekken 4

Playstation 2

PLAYER'S GUIDE

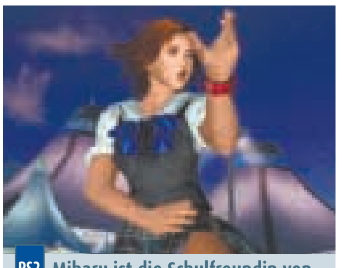
"Virtua Fighter" und "Dead or Alive" haben's vorgemacht – jetzt kämpfen auch die "Tekken"-Helden in berstenden 3D-Arenen: Unser Player's Guide verrät die neuen Wall-Manöver, gibt praktische Kampftipps, zeigt Euch sämtliche Geheimnisse und die besten Hiebe der neuen Namco-Helden. oe

Alle versteckten Kämpfer

Zwölf Figuren haben die Entwickler in der Keilerei versteckt, Ihr spielt sie im Arcade- und Story-Modus frei: Studiert die Tabelle unten. Wir empfehlen Euch die Story-Variante, weil Ihr so gleichzeitig auch die Abspänne im Theater-Modus frei schaltet.
Kickexperte Violet enthüllt seine wahre Identität in seinem persönlichen Abspannfilm: Er heißt Lee und schwang schon im ersten "Tekken"-Turnier die Fäuste. Wählt ihn fortan mit ▲ oder ●, um ins violette Undercover-Outfit zu schlüpfen.

Noch mehr Geheimnisse

Neben den Kämpfern entdeckt Ihr weitere Features und Überraschungen: Praktisch ist z.B. die Schlaganzeige, die den Namen Eurer Attacke einblendet – so lernen Kampfsporteinsteiger Prügelbegriffe wie 'Roundhousekick' und 'Neckbreaker' beim Spielen. Drückt während dem Kampf im Turnier, Time-Attack-, Team-Battle- oder VS-Modus die Select-Taste und schon wird die praktische Anzeige eingeblendet (Bild unten). Sie erscheint auch in den Folgeduellen.
Zudem gibt es eine geheime "Tekken 4"-Arena, den Kampfsport-Dojo. Um ihn zu entdecken, prügelt Ihr Euch ins 'Tekken Force'-Finale. Nun könnt Ihr den Dojo im VS-Modus wählen.
Und wer das erste Mal den Story-Modus schafft, schaltet das Theater frei.



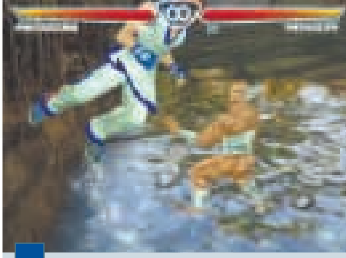
PS2 Miharu ist die Schulfreundin von Xiao und beherrscht dessen Hiebe.



PS2 Informativ: Eure Manöver werden links unten im Bild angezeigt.

Das geheime Dutzend

Figur	Gewinnt das Turnier mit...
Bryan Fury	fünf Helden
Combot	neun Helden
Eddy	Christie und wählt sie anschließend mit ▲
Heihachi Mishima	acht Helden
Jin Kazama	einem Helden
Julia Chang	sechs Helden
Kuma	sieben Helden
Lei Wulong	vier Helden
Miharu	Ling Xiaoyu und wählt sie anschließend mit ●
Nina Williams	drei Helden
Panda	sieben Helden und wählt Kuma mit ▲ oder ●
Violet	zwei Helden





PS2 Mit dem neuen Walljump überrascht Ihr Eure Kumpels: Stoßt Euch von der Wand ab und verpasst dem Gegner einen Tritt!

Nützt die Umgebung

Wände, Pfeiler und Bäume versperren nicht nur den Fluchtweg, sie ermöglichen Euch auch neue Attacken: Das wichtigste Manöver ist der Walljump, bei dem sich Euer Kämpfer von der Wand abstößt, um den Gegner z.B. mit einem Sprungtritt zu Boden zu schmettern – die Tastenkombination ist bei jedem Charakter die selbe, aber das Manöver ändert sich je nach Kampfstil. Steht Ihr mit dem Rücken zur Wand, drückt Ihr einfach ←,←,↖.
Es gibt auch defensive Manöver, mit denen Ihr elegant aus der Gefahrenzone flüchtet: Mit ■+✖ packt Ihr den Gegner am Kragen und dreht Euch um 180° – jetzt steht er mit dem Rücken zur Wand! Schleudert Euch King gegen die Mauer, gibt es einen praktischen Konter: Drückt kurz vor dem Aufprall eine beliebige Angriffstaste, um in Sicherheit zu rollen.
Die Arena geht bei den Kämpfen zu Bruch: Wenn Ihr den Gegner durch einen Pfeiler schleudert, tut der Schlag gleich doppelt weh. Lernt die Attacken Eures Kämpfers, die Euren Gegner einige Meter durch die Arena katapultieren. Anfänger üben Laws Dragon Cannon (→,→+✖) und Pauls Burning Fist (←+■+▲). Mit diesen beiden Hiebe geht's besonders einfach, weil der Gegner geradewegs nach hinten geworfen wird – Xiaoyu und andere Kämpfer schleudern auch zur Seite.

Verteidigung am Boden

Euer Gegner fegt Euch von den Füßen? Mit den Recovery-Moves kommt Ihr wieder auf die Beine – und pfeffert im Optimalfall den Konkurrenten gleichzeitig auf die Matte! Wie bei den Wallmoves gibt es auch hier die Tech Roll: Drückt kurz vor der Landung eine beliebige Angriffstaste, um den Sturz mit einer Rolle abzufangen. Auch der Handspring Kickup klappt nur mit diesem Timing.
Ihr wollt den Kontrahenten ein bisschen verwirren? Kugelt Euch am Boden herum und drückt nach jeder Rolle ↓, damit Euer Kämpfer nicht aufsteht. So könnt Ihr die verschiedenen Rollen und Dreher beliebig oft kombinieren.
Achtung beim Rising Kickup: Vier Kämpfer beherrschen diesen Move nicht, es sind Hwoarang, Xiayu, Marduk und Lei.

Recovery-Moves

Kombination	Manöver
Attacke	Tech Roll
→	Roll Forwards
←	Roll Backwards
■	Roll Out
↓+■	Roll In
→+■+▲	Roll Attack
↓+●	Ankle Kick
←+●,✖	Fast Rising Kickup
←+✖+●	Rising Kickup
→ (Landung)	Handspring Kickup
← (Landung)	Tumble Knockback Recovery

Neuen Kämpfer und Moves

Die meisten Helden haben seit dem letzten "Tekken" kaum etwas dazu gelernt, nur Jin wurde von Namco ein komplett neues Manöversortiment verpasst. Roboter Combot beherrscht dagegen keinen eigenen Kampfstil, sondern kopiert per Zufall die Moves der Mitstreiter.
In Folge erläutern wir Euch alle neuen Moves in "Tekken 4".

Marduks Würfe

Kombination	Manöver
▲+●	Nutbreaker
→+▲+●	Crucifix Powerbomb
↓,↘,→+■	Belly-to-Belly Suplex
■+▲	Mount Position
↓,↘,→+▲	Powerslam
■+▲	Mount Position
→,→+■+▲	Windmill Toss
↓,↙,←+■+▲	Back Breaker
↙,↙+■+▲	Jackhammer
↓+▲+●	Low Powerbomb

Marduks Hiebe

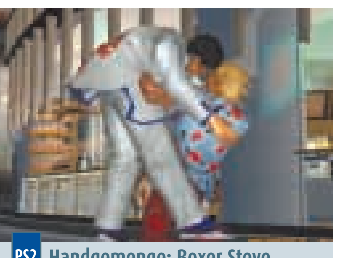
Kombination	Manöver
■,▲	Punches
Punches,→+■	Crossing Elbow
Punches,✖,■+▲	Delayed Headbutt
Punches,✖+●	Vale Tudo Stance
■,↓+▲	Jab, Gutpunch
←+■	Earthquake Fist
↓+■	Low Elbow
↘+■	Uppercut Lift *Juggles*
Aufstehen+■	Quick Face Hit
■+▲	Hammer Fists
→+■+▲	Cyclone Knuckles
↘+■+▲	Headbutt
↙+■+▲	Spinning Exploder Axe
Knien+■+▲	Rising Headbutt
▲,↓+■+▲	Lifting Tackle
←+▲	Whirlwind Fist
↓+▲	Ranged Low Jab
Sidestep+▲	Windmill Backhand
↓+▲,●	Alligator
→+▲,■,▲,■	Beserker
↘+▲	Gutpunch
→,→+▲	Elbow Sting
Aufstehen+▲	Tornado Chop
↓+✖	Shin Kick
→,→+✖	Power Dropkick
↘+✖,■+▲	Front Kick, Headbutt
✖+●	Vale Tudo Stance
→+✖+●	Alligator Tackle
↓+✖+●	Sidestep, Vale Tudo
↗+✖+●	Flipstomp
↙+✖+●	Falling Ankle Kick
←+●	Long Boot
↓+●	Ali Kick
↘+●	Mid Boot
↗+●	Diagonal Kick
↘+●	Ogre Sweep
Aufstehen+●	Gutkick
←+■+▲	High Reversal
←+✖+●	Mid Reversal
←+▲+✖	Craig Cannon

Jins Würfe

Kombination	Manöver
▲+●	Arm Break Shoulder Toss
↗+■+▲	Shoulderlock Whiptoss
↓,↙,←+■+✖	Wrist Takedown

Jins Hiebe

Kombination	Manöver
■,▲,✖,●	Punch-Kick-Combo
↓+■	Corpse Thrust
←+■	Elbow
→,↓,↘+■	Thunder Hookfist
↘+■	Side Punch
Side Punch,●	Roundhouse
Side Punch,●,●	Roundhouse Feint
■,✖,▲,■,●	Kazama Fury
K.Fury, ↓+■+▲	Demon Soul
■,✖,✖	Punch, Snapkick
Snapkick, ↓+■+▲	Demon Rush
Aufstehen+■,▲	Rising Punch
■+▲	Straight Punches
▲,■	Punch, Gutpunch
▲,●	Punch, Roundhouse
Aufstehen+▲	Rising Uppercut
↘+▲	Short Uppercut
→,↓,↘+▲	Wind Hookfist
→,↘+▲	Electric Wind Hookfist
←+▲,✖	Backhand, Sidekick
→+▲	Right Elbow
→,→+▲	Demon Paw
←,→+▲,■	Laser Rush
↓+✖,✖	Lowkick, Midkick
Aufstehen+✖	Rising Roundhouse
←+✖,●	Outside Face Crescent
→+✖,✖,✖	Snap Midkick, Midkick
→,↓,↘ →,↘+✖	Crouch Dash Slash Kick
↓+✖+●	Can-Can Kicks
↓+●	Long Sweep
→+●	Mid Snapkick
↘+●	Powerside Roundhouse
↙+●	Shin Kick
→,→+●	Slow Axekick
Aufstehen+●	Axekick
↑+●	Hopping Snapkick
↗,●	Jumping Spinkick
↗+●,✖	Twisting Demon
←,↖,←	Wall Jumpkick
↖+■+▲	Power Bodyhook
■+✖+●	Demon Soul Taunt
←+■+▲	Demon Soul
←+■+▲, ■+▲	Soul Omen



PS2 Handgemenge: Boxer Steve schlägt nur mit den Fäusten zu.

Steves Würfe

Kombination	Manöver
▲+●	Clinch
Clinch, ■	Crotch Shot, Overhead
Clinch, ▲	Overhead Bomb
Clinch, ✖	Shove Left
Clinch, ●	Shove Right
Clinch, → →+■+▲	Lifting Arm Snap, Suplex
Clinch, ←+■+▲	Gryphon Throw
Clinch, ↓,↙,←+▲+●	Hip Toss, Falling Elbow

Steves Hiebe

Kombination	Manöver
■,■,→+■	Jabs, Stomach Shot
■,■	Snap Jabs
→+✖+●	Sway Stance Transition
SST, ▲	Shining Fist
SST, ↓+▲	British Sweep
→,→+■	Power Body Blow
■,▲,■	British Rush
↓+■	Hook
↓+■	Hit (Gegner am Boden)
↘+■,▲	Uppercut
Uppercut, ■+▲	Straight Feint, Punches
Uppercut, ■	Straight Feint, Left Hook
Uppercut, ▲	Straight Feint, Hook
←+■+▲	Step Back, Flicker Stance
↘+■+▲	Overhead, Uppercut
Aufstehen+■,▲	Uppercut, Overhead
→+■+▲	Lunging Straight
▲,■	Quick Straight, Punches
▲,▲	Straight Left, Body Hook
↓+▲,■,→+▲	Punch, Uppercut, Hook
↓+▲,■,▲	Punch-Combo
Aufstehen+▲	Quick Uppercut
↘+▲	Sonic Fang Uppercut
→,→+▲	Overhead Punch
↙+▲	Low Sweep Punch
✖	Left Sway Stance
↙+✖	Low Knee Check
→+✖+●	Ducking Stance
←+✖+●	Back Sway Stance
✖+●	Spin Stance
●	Right Sway Stance
←,←	Backsway
▲+→	Parry
Parry, ■	Lightning Uppercut

Lees Würfe

Kombination	Manöver
▲+●	Neck Twisting Toss
→+▲+●	Neck Fracture
→,→+✖+●	Knee Bash

Lees Hiebe

Kombination	Manöver
■,▲	Jabs
Jabs, ▲	Violet Knuckle
Jabs, →+▲,▲	Violet Storm
Jabs, ✖,✖,✖	Acid Rain Kicks
Jabs, ●	Violet Kick
←+■,■	Backfist Rush
Rush, ▲	Triple Fang
Rush, ✖+●	Hitman
←+■,■,▲	Advanced Backfist Rush
Sidestep+■+▲	Schwarz Rore Hook
▲,▲	Rave Punches
→+▲,▲,▲	Rave Combo
↘+▲	Uppercut
Sidestep+▲	Rear Cross Punch
✖	Head Kick
Head Kick, ✖	Violet Hammer
Head Kuck,→+✖	Step-In Kick
→+✖,✖,✖	Acid Rain Kicks
←+✖	Mist Wolf
↓+✖,✖	Lowkick, Head Kick
↗+✖	Silver Sting
↙+✖	Low Slice Kick
↘+✖	Step-In Kick
Aufstehen+✖,✖	Axe Kicks
↘+✖	Starter
Starter, ✖,✖...	Infinite Kicks
Starter, ↑+✖...	Infinte Kicks Mid
Starter, ↓+✖...	Infinite Kicks Low
→,→+✖	Heel Drop
Sidestep Rechts+✖	Lee Screw
↘,↓,↘+✖	Dragon Slide
↗+✖+●	SILVER STING
→,→,✖+●	Falling Dragon
→,→,✖,●	Shredder
←,←,✖+●	Handspring
●,✖,✖	Violet Spin Hammer
●,✖,●	Shaolin Spinkicks
●,●,●	Machine Gun Kicks
●,↑+✖	Somersault
→+●	Snap Kick
←+●	Silver Heel
←,←+●	Cutter
↗+●	Violet Knee
↗,●	Hopkick
Aufstehen+●	Rising Kick
Sidestep Links+●	Lee Screw
↓,↗	Somersault Fakeout
↓,↗+●	Flipkick
↓,↗+✖+●	Rainbow Flipkick
↓,↙+●	Blazing Kick
↓+●,●,●,●	Low Turdkicks, Midkick
↓+●	Lowkick

Super Mario Sunshine

Gamecube

PLAYER'S GUIDE – TEIL 1

Wer in "Super Mario Sunshine" alle 120 Insignien der Sonne findet, hat die Hüpferei bis aufs letzte Rätsel durchgezockt. Ihr sammelt diese Mini-Sonnen auf unterschiedliche Weise: In den sieben Levels stehen Euch je acht Missionen bevor, außerdem findet Ihr geheime Insignien in einigen Minispielen. Auch in der Oberwelt Piazza Delfino und beim Finale auf dem Collina Korona sind sie versteckt. MAN!AC hilft Euch bei der Suche: Wir beschränken uns dabei auf die Missionen, denn für jede einzelne Goldmünze fehlt der Platz – für 100 pro Level gibt's nämlich auch eine Insignie! Sucht zudem nach blauen Münzen: Für zehn Stück kauft Ihr beim Kiosk am westlichen Pier in Piazza Delfino eines der Items.
Die Orientierung in der Oberwelt fällt leicht: Der Wasserfall liegt im Norden, der Strand mit dem Leuchtturm im Osten, die Säule im Süden und die Hafeneinfahrt im Westen.

Pista Delfino

Die Geheimnisse

Insignien	Aufgabe
1	Besiegt das Ungeheuer
1	Sammelt die roten Münzen

Die Ankunft

Mario, Peach und Freunde erreichen die Insel mit dem Flugzeug. Die Landung ist kritisch, denn ein mächtiger Farbklecks verunstaltet die Landebahn. Lauft außen rum und schnappt Euch die Wasserkanone zwischen den Häusern – sprüht damit ins Zentrum des Flecks. Heraus kommt eine Piranha-Pflanze (1), spritzt dieser dreimal in den Rachen und Ihr erhaltet die erste von 120 Insignien.

Die Abfahrt

Habt Ihr "Super Mario Sunshine" durchgespielt, fährt Euch ein Mann am Pier für zehn Goldmünzen zur Landebahn. Mit dem Propeller rammt Ihr den roten Schalter, der acht rote Münzen erscheinen lässt. Sammelt sie innerhalb des Zeitlimits. Ähnliche Suchspiele mit roten Münzen finden sich überall in der "Sunshine"-Welt.

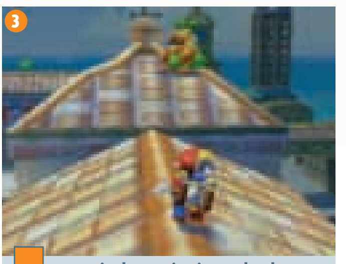
Piazza Delfino

Die Geheimnisse

Insignien	Aufgabe
15	Besteht die Missionen
2	Sammelt 20 blaue Münzen
1	Sammelt 100 Goldstücke

Die Oberwelt

Diese Stadt fungiert als Oberwelt: Lauscht den Durchsagen und bekämpft die Piranha-Pflanzen, dann öffnet Ihr die Teleporter zu den Levels. Plaudert mit allen Einwohnern der Stadt und schaut bei den Marktweibern vorbei, die Euch für gefundene Früchte blaue Münzen geben. Besucht auch das unterirdische Tunnelsystem: Mit der Stampfattacke brecht



(3) NGC Her mit der Insignie: Gebt dem Mann auf dem Dach ein Goldstück.

Ihr durch die Gullideckel mit dem Sonnensymbol in den Kanal.
Wir verraten alle Insignien-Missionen und Überraschungen, die Euch im Piazza erwarten. Ihr könnt diese aber teilweise erst im späteren Spielverlauf finden, wenn Ihr Yoshi, die Rakete oder den Propeller gefunden habt.

Die 15 versteckten Insignien

Mission 1: Lauft zum Wasser beim Leuchtturm. Hüpft über die grünen Plattformen zur Röhre (2) auf der hintersten. Springt rein: Wer die Rutschpartie überlebt, wird belohnt.

Mission 2: Westlich des Wasserfalls steht ein Mann auf dem Dach der ersten Häuserreihe (3). Für ein Goldstück befördert er Euch zur Insignie.

Mission 3: Das Pinball-Minispiel um rote Münzen findet Ihr, wenn Ihr auf das Dach des Schiffes im Hafen hüpft. Fährt es los, springt Ihr von unten in die Brücke – ein Goldstück markiert

(4) NGC Wascht das Sonnensymbol unter dem Sand sauber.

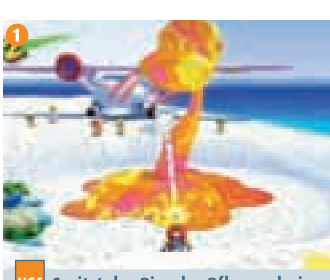
die fragliche Stelle.

Mission 4: Spritzt in den Sand südlich des Leuchtturms, dort entdeckt Ihr ein Sonnensymbol (4). Legt es komplett frei.

Mission 5 und 6: Betretet den Laden westlich des Hafens durch die schwarze Tür. Dort stampft Ihr unter Zeitdruck Kisten, für zwei Arrangements gibt's je eine Insignie (5).

Mission 7: Säubert die Glocke des südwestlichen Turms (6), die Insignie erscheint anschließend im Turm. Holt sie Euch durch das unterirdische Röhrensystem. Die Rakete erleichtert diese Mission.

Mission 8: Ähnlich Mission 7 putzt Ihr erneut die Glocke, diesmal erscheint die Insignie aber auf der Spitze des Turms! Nur mit der Raketenausrüstung könnt Ihr abspringen und auf die Zinne düsen.



(1) NGC Spritzt der Piranha-Pflanze dreimal ins Maul, um sie zu besiegen.



(2) NGC Die Wasserkanone gibt bei großen Sprüngen zusätzlich Schub.



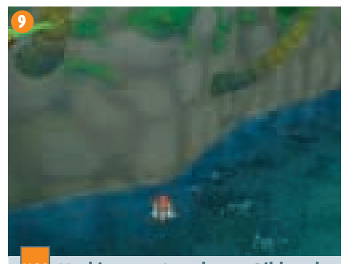
(5) NGC Jetzt aber schnell: Beim Kistenstampfen müsst Ihr präzise springen.



(6) NGC Hoch hinaus: Den Glockenturm erklimmt Ihr mit der Rakete.


NGC Durch den Türspalt seht Ihr die Insignie leuchten, zudem summt sie.


NGC Zwei Wächter stehen vor der Tür im Hof östlich des Hafens.


NGC Markierung: Am oberen Bildrand ragen zwei Palmen aus dem Felsen.


NGC Im Schwebeflug wascht Ihr die Farbe großflächig weg.

Mission 9: Düst mit der Rakete zum Sonnenfelsen über dem Wasserfall und putzt ihn sauber. Anschließend hüpft Ihr oben drauf.

Mission 10: Brecht mit dem Propeller durch die grüne, östliche Tür des Glockenturms 7.

Mission 11: Öffnet mit dem Propeller die Tür im Hof zwischen Leuchtturm und Hafen, zwei Wächter stehen vor ihr 8. Hier müsst Ihr wieder rote Münzen sammeln.

Mission 12: Fliegt mit der Rakete auf den Leuchtturm und von dort auf die schwebende Plattform mit dem Feuerball.

Mission 13: Hüpft mit Yoshi in den unterirdischen Gang auf der Terrasse neben dem Hafeneingang und lauft nach Westen zur Insel. Füttert Yoshi mit einer Frucht und hüpft auf das Boot, das nicht in den Hafen fährt. Fahrt zur Plattform, schnappt Euch die Bananen und fahrt mit dem nächsten Boot zur grünen Röhre. Macht sie mit Yoshi sauber, anschließend könnt Ihr hineinhüpfen. Gewinnt das Rennen um die roten Münzen.

Mission 14: Besorgt Euch die Rakete, schwimmt aus dem Hafen und folgt der Felswand nach Norden. Zwischen den beiden Palmen hüpft Ihr aus dem Wasser und schießt Euch nach oben zur Röhre 9. Hüpft hinein und sucht im Gras nach den roten Münzen.

Mission 15: Südöstlich von Piazza Delfino findet Ihr eine Insel mit einem goldenen Vogel. Spritzt ihn nass oder verschluckt ihn mit Yoshi. Ist er nicht da, sucht Ihr ihn westlich der Insel im Wasser.

Was passiert in Piazza Delfino?

Überraschung 1: Nach erfolgreicher Landung zeigt Euch der Bürgermeister einen Farbklecks im Süden der Stadt. Diesen Übeltäter kennt Ihr bereits: Bekämpft die Piranha-Pflanze wie die am Flughafen 10. Ihr könnt Euch in den Brunnen stellen, dann müsst Ihr nicht nachladen.

Überraschung 2: Nachdem Ihr die Piranha-Pflanze besiegt habt, erscheint eine Statue und Marios böser Doppelgänger! Er schnappt sich Toadstool und flitzt davon. Verfolgt ihn und spritzt ihn nass, wenn er stehen bleibt 11. Der Hochstapler verschwindet in einem Teleporter an der Statue: Wascht das 'M' von der Wand, dies ist der Zugang zum ersten Level.



NGC Der falsche Mario ist besiegt und liegt am Boden: Kaum kümmert Ihr Euch um Prinzessin Toadstool, springt er wieder auf und flüchtet!

Überraschung 3: Nachdem Ihr drei Insignien gefunden habt, zeigt Euch der Bürgermeister einen Farbklex am Pier im Südwesten der Stadt. Besiegt die Piranha-Pflanze, wascht das 'M' ab und ein neuer Level steht offen. Außerdem könnt Ihr jetzt im Kiosk daneben blaue Münzen gegen Insignien tauschen.

Überraschung 4: Habt Ihr fünf Insignien ergattert, führt Euch der Bürgermeister zum östlichen Strand – ein schwarzer Fleck hat den Leuchtturm verschluckt! Besiegt die Piranha-Pflanze und ihre Monster, damit er wieder auftaucht. Wascht das 'M' ab und ein neuer Level öffnet sich.

Überraschung 5: Habt Ihr zehn Insignien, erreicht ein Koopa-Boot den nordwestlichen Teil der Stadt. Rennt schnell hin und findet heraus, was die Bösewichter dort treiben! Nach der Zwischensequenz ist die Kanone repariert, sie schießt Euch in einen neuen Level.

Überraschung 6: Mit 20 Insignien in der Tasche zeigt Euch der Bürgermeister ein Sonnensymbol an der Fontäne östlich des Hafens. Ein glitzerndes Licht kommt vom Himmel: Stellt Euch auf das Sonnensymbol, seht nach oben und Ihr landet im nächsten Level.


NGC Für blaue Münzen sucht Ihr nach Grafittis und wascht sie von der Wand.

Überraschung 7: Habt Ihr Episode 4 von Parco Fortuna durchgespielt, erscheint Yoshi in Piazza Delfino. Bindet ihn los und er begleitet Euch.

Überraschung 8: Ihr habt bereits Yoshi und 25 Insignien? Dann erscheint erneut Marios Doppelgänger: Verfolgt ihn wie beim letzten Treffen und spritzt mit der Wasserkanone. Nach Eurem Sieg erhaltet Ihr den Propeller!

Überraschung 9: 30 Insignien, Yoshi und der Propeller sind nötig, damit sich der Doppelgänger ein drittes Mal zeigt. Jetzt kämpft er besonders stark! Zeigt ihm, wie sich ein echter Mario schlägt und er überlässt Euch nach seiner Niederlage die Rakete.

Überraschung 10: Wer in allen sieben Levels die Episode 7 durchgespielt hat, der erlebt in Piazza Delfino sein blaues Wunder – die Stadt wird überschwemmt und der fiese Doppelgänger greift schon wieder an! Verfolgt die Nervensäge in die Höhle beim Sonnenfelsen über dem Wasserfall.

Das war erst der Anfang. Die Jagd auf die 120 Sonneninsignien geht weiter – in der nächsten MAN!AC. oe


NGC Schatzsuche: Im Tunnelsystem findet Ihr Extraleben und Münzen.

MANISCHER MOMENT!



Horror-Szenario: Die MAN!AC-Redaktion nach Abrücken des Bautrupps.

Als ob wir mit der Layout-Umstellung und dem 64-seitigen Sonderheft noch nicht genug Ärger an der Backe gehabt hätten, entschloss sich der unter den Redaktionsräumen liegende Supermarkt zu einer groß angelegten Umbauaktion. Zwei Wochen vor Heftschluss rückte der rigorose Bautrupp mit schwerem Gerät (u.a. Mini-Bagger, Presslufthammer und LKW zum Abtransport des Schutts) an und auf einen Streich war es vorbei mit der himmlischen Ruhe. Die Handwerker bohrten, hämmerten, klopften und saugten, dass nicht einmal Kopfhörer samt lauter Metal-Musik den Lärm übertönen konnten. Zu allem Überfluss rissen die Bauleute auch noch einige Wände ein – das Zu-Boden-Plumpsen der riesigen Brocken sorgte regelmäßig für Adrenalin-Stöße. Und das alles wegen des ungezügelten Kaufwahns einiger Cybermedia-Redakteure...

Es war einmal...

MAN!AC VOR 5 JAHREN

Früher war alles besser – diese Platitüde trifft zumindest auf die englische Videospielmesse ECTS zu. Mit einer Verdopplung der Ausstellungsfläche und zahlreichen Software-Premieren war anno '97 noch richtig was geboten. Darüber hinaus gab's anlässlich unserer Vier-Jahres-Feier intime Einblicke und viele Anekdoten zum Redaktionsalltag – oder wusstet Ihr vorher, dass MAN!AC-Mitbegründer Martin Gaksch auf New-Country-Musik und Rock'n'Roll das (bleiche) Tanzbein schwingt? Im prall gefüllten Testteil tummelten sich vor allem hochkarätige Renner wie "Extreme G" (N64), "Rapid Racer" (Playstation) und das zu Unrecht relativ unbekannte "Total Drivin'" (Playstation).

ANZEIGEN-GALERIE

WERBEBOTSCHAFTEN, DIE UNS AUFFIELEN



Quote durch ..., na Ihr wisst schon! Ob die schlagkräftigen "Dead or Alive"-Mädels außer wohl proportionierten Polygon-Körpern auch noch anständige Volleyball-Unterhaltung bieten, führt in unserer Redaktion zu heißen Debatten. Hitomi-Groupie Ulrich ist sich dessen allerdings sehr sicher...

IMPRESSUM

Chefredakteur: Stephan Freundorfer (sf), ViSdP
Redaktion: Oliver Schultes (os), Ulrich Steppberger (us), Colin Gäbel (cg) • **Freie Mitarbeiter:** Max Wildgruber (mw), Simon Biedermann (sb), Thorsten Küchler (tk), Oliver Ehrle (oe), Thomas Nickel (tn)
Redaktionsdirektor: Martin Gaksch (mg)

Redaktion: 08233/7401-0, Telefax 08233/7401-17
www.maniac.de
Tipps & Tricks: 0190/88241228 (1,86 €/Min)
Abo-Service: Telefon (089) 85709227
Email: maniac@pan-adress.de

Nachbestell-Service
Nachbestellungen nur gegen Vorkasse (2,50 Euro pro Heft) an die Verlagsadresse.

Layout: Andrea Danzer, Wolfgang Müller
Titelmotiv: "Starfox Adventures" © Nintendo
Produktion: Andreas Knauf
Anzeigenleitung: Andreas Knauf, ViSdP
Telefon (0 82 33) 74 01-12
Telefax (0 82 33) 74 01-17
Anzeigenvertretung: Axel Chalupsky
Telefon (0 40) 52 37 196

Vertrieb Handel: MZV GmbH & Co. KG, Telefon 089/319061-0, Fax -113
Druck: Oberndorfer Druckerei, A - 5110 Oberndorf

Manuskripteinsendungen: Manuskripte müssen frei von Rechten Dritter sein. Werden sie auch an anderer Stelle zur Veröffentlichung oder gewerblichen Nutzung angeboten, ist das anzugeben. Mit der Einsendung gibt der Verfasser die Einwilligung zum Abdruck in MAN!AC oder anderen Publikationen des Verlages. Für unverlangt eingesandte Manuskripte übernimmt der Verlag keine Haftung. Honorare nach Vereinbarung.

Geschäftsführer: Martin Gaksch, Andreas Knauf

Umweltschutz: MAN!AC wird auf chlorfrei gebleichtem Papier gedruckt.

Mitglied der Informationsgemeinschaft zur Feststellung der Verbreitung von Werbeträgern e.V.



INSERENTEN

NEXT TIME: 12/2002

erscheint am 6. November

Weihnachten ist nicht mehr fern und damit auch die alljährliche Spieleschwemme – dank dreier Konsolen-Konkurrenten machen wir uns schon mal auf zahlreiche Überstunden gefasst. In puncto Tests erwarten wir für die PS2 u.a. Codemasters Offroad-Schwergewicht Colin McRae Rally 3, Take 2s Action-Hammer GTA Vice City, Sonys Plattform-Highlight Ratchet & Clank sowie Electronic Arts vielversprechende Filmadaption Der Herr der Ringe: Die zwei Türme. Auf dem Gamecube erforschen wir mit Fox McCloud in Starfox Adventures ausladende Fantasy-Welten und testen unser Nervenkostüm in Nintendos innovativem Horror-Thriller Eternal Darkness. Die Xbox steht ganz im Zeichen der Rennspiele: Mit Quantum Redshift, Sega GT 2002 und Racing Evoluzione ist vom futuristischen Highspeed-Raser bis zum stilvollen Asphalt-Duell für jeden Geschmack etwas dabei. Last but not least erwarten wir endlich eine spielbare Preview zu Tomb Raider: Angel of Darkness und brandheiße News von der Tokyo Game Show.




MACHE NICHT NUR DEN KAMPF ZUR KUNST.
MACHE ALLES ZUR KUNST.
Du wirst viele alte Bekannte treffen. Aber auch viele neue Gesichter. Und sie werden versuchen, dich zu treffen. Überall.
Also zeig was du kannst. Im neuen Tekken Force Mode sogar gegen mehr als zehn Kämpfer gleichzeitig. Show off!
namco
PlayStation-Powerline: 0190/578 578 (0,62 €/Min.) www.DE.playstation.com www.tekken-4.com
PlayStation 2
TEKKEN 4
PlayStation 2
THE PASSION PLACE THE PAIN PLACE THE PRIDE PLACE THE THIRD PLACE
"PlayStation" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. is a trademark of Sony Corporation. All rights reserved. "The Third Place" is a trademark of Sony Computer Entertainment Europe. TEKKEN™4 & © 1994, 1995, 1996, 1999, 2001 NAMCO LTD. All rights reserved. Namco is a registered trademark of NAMCO LTD.